梁毅 编著

透明人，一个在游戏概念设计师群体中绝对不陌生的名字！

透明人——国内漫画界的元老级人物，也是中国游戏行业的先驱之一。

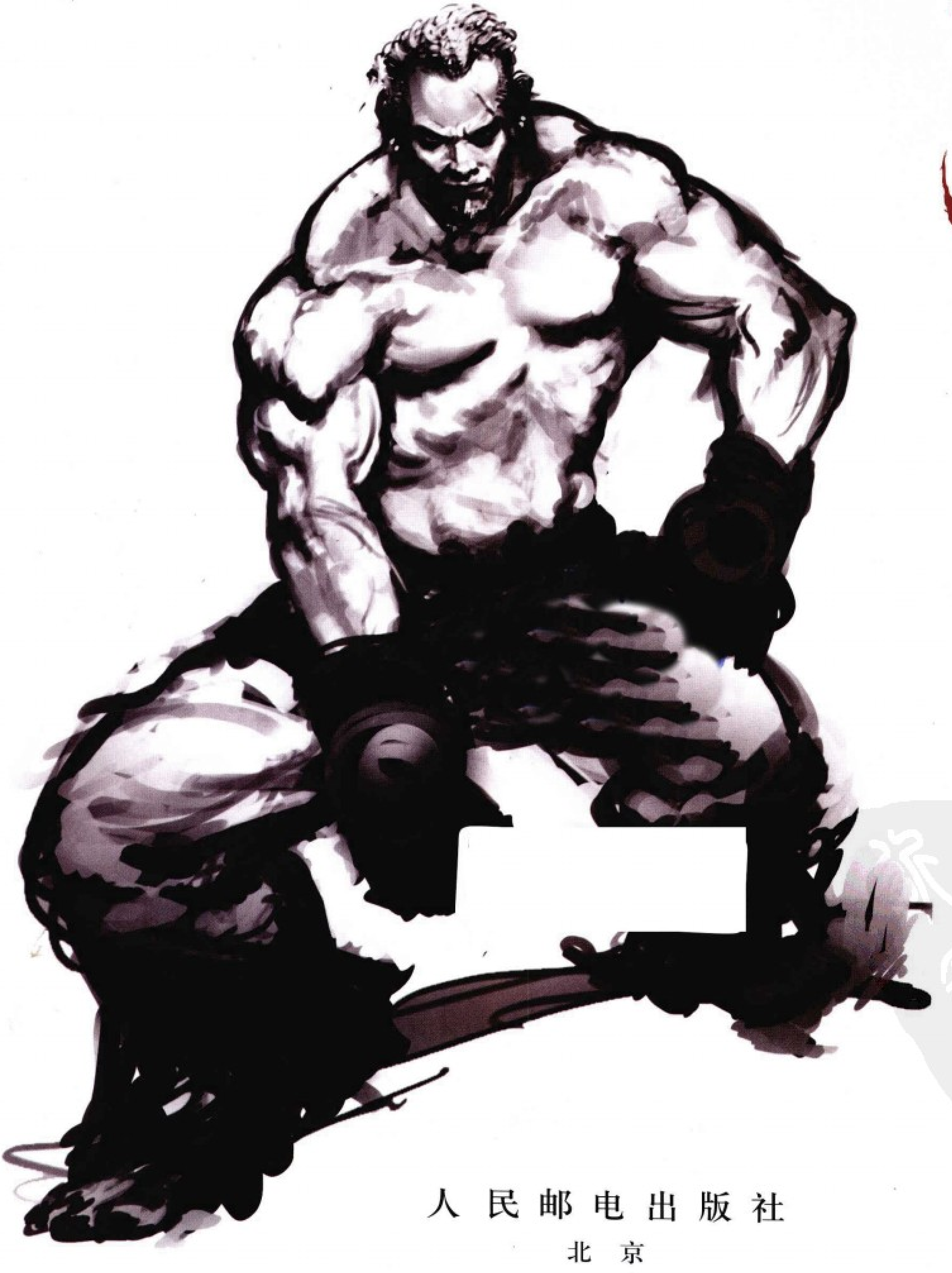
透明人游戏概念设计

人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

梁毅 编著

透明人

游戏概念设计



PDG

人民邮电出版社
北京

图书在版编目（CIP）数据

透明人：游戏概念设计 / 梁毅编著. -- 北京：人民邮电出版社，2013.1
ISBN 978-7-115-30276-2

Ⅰ. ①透… Ⅱ. ①梁… Ⅲ. ①动画－绘画技法 Ⅳ. ①J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第304794号

内容提要

本书集合了透明人多年来的高品质、经典原画作品，其中不乏被大众熟知的游戏角色形象。本书共三篇，第一篇从素描基础开始详细讲解了游戏角色概念设计的过程，包括相关策划背景、设计理念、灵感来源，以及设计师的心得体会；第二篇按照不同的工作项目进行游戏人物概念设定、游戏装备概念设定、游戏怪物概念设定和游戏场景概念设定，并从造型、色彩、细节、亮点等几个方面来阐释游戏概念设定方案，让读者清晰地了解这些作品是如何设计出来的，便于读者深入学习；第三篇是原画作品赏析。

全书结合实际项目讲解游戏概念设定技法，理论和实战完美结合。本书适合初学者阅读使用，以及美术设计等相关专业院校和培训机构作为教材使用。

透明人——游戏概念设计

◆ 编　著　梁　毅
责任编辑　郭发明
执行编辑　何建国
◆ 人民邮电出版社出版发行　北京市崇文区夕照寺街14号
邮编　100061　电子邮件　315@ptpress.com.cn
网址　http://www.ptpress.com.cn
北京盛通印刷股份有限公司印刷
◆ 开本：889×1194　1/16
印张：24
字数：741千字　2013年1月第1版
印数：1－3 000册　2013年1月北京第1次印刷

ISBN 978-7-115-30276-2

定价：148.00元

读者服务热线：(010)67132692　印装质量热线：(010)67129223
反盗版热线：(010)67171154
广告经营许可证：京崇工商广字第0021号

PDG

前言

透明人——游戏概念设计

这本书名叫游戏概念设计，那什么叫概念设计呢？概念设计是一种用最最原始的元素。例如，生活中各类细微事物的照片、材料、昆虫、机械、海底生物等，以最快的速度将这些元素经过概念设计师的大脑有效地、合理地组合成新的、没见过的，但是感觉是真实存在的一个新造型。这些造型可以是用很简单的几根线条勾出，也可以是用很粗狂的色块构成，无须像插画那样勾画出很多细节，只须造型结构清晰，色块搭配好看即可。

概念设计师有别于一般的原画师。概念设计师必须是在最短、最有限的时间内勾画出很多的造型组合设计，对结构造型很敏感，设计能力很突出的一种人。而一般的原画师，具有一定的绘画能力，细节把握到位，但是不能把想法和设计能力很快地体现出来。这时就需要概念设计师快速绘制出来的角色或者世界观来对原画师进行指引，在设计方向达成共识后，原画师会跟着这种设计方向进行概念设计稿的完善和延伸，这样慢慢地锻炼原画师的设计能力，从而升级为概念设计师。

游戏概念设计的灵感来源于很多类型的素材，很多容易让自己忽略的素材说不定就是能够激发创作的惊人素材，所以作为游戏概念设计师应该具备一种对任何细节的素材都能产生创作点子的敏锐感。要达到这种境界，必须要养成以下良好的设计习惯。①前期设计准备的资料收集。将收集的资料很好地归类，做成自己的资料文档，并且将全部图片都要多过滤一遍，让这些资料信息能存进自己的大脑里，当你要进行设计寻找资料时，能想到自己收集的资料放在哪个文件夹里，可以及时调出来作为珍贵的参考资料。②将最原始的素材资料进行快速地合理地组合。就是利用这些素材，将多种你觉得比较好的造型进行重新组合，达到你心里所想的新的造型组合。这个阶段你可以不考虑色彩搭配，只用黑白颜色进行设计，在没有让色彩搭配来分散精力的情况下，你能更集中注意力进行造型设计。③复杂简单化练习。现在是网络时代，信息传播速度越来越快，这使我们能够迅速地搜集到想要的珍贵材质、绘画、3D 艺术等相关的视频和图片资料。在让我们大长见识的同时，也为这些艺术家能设计出如此之复杂的角色造型和场景空间而感到崩溃。天呀，太复杂了，我怎么能画出来呀，还是不跟他们比

啦，我还是“打酱油”去吧！如果你真去“打酱油”了，那么你永远也画不出这些创作。其实将这些看上去复杂的造型都看成一大块面来组合就行了，然后在这些大的块面上再加上一些细节刻画就完成了。包括看上去很复杂的场景空间，其实都是源于最基本的透视法画出来的。所以我们想要设计出更好的作品，就是要以复杂简单化思维方式进行观察和练习。④养成随时速写的好习惯。速写是我们将任何事物形态，快速地记录在纸上的行为。如果我们平时在不停地进行速写练习，365 天都在画，那么你还画不好，还拿不出一幅很好的创作设计吗？答案是肯定可以的。这是量变转化为质变的过程，画画没有捷径，也没有天才，只有努力和善于总结作品、完善作品，虚心上进的人才能成功，才能设计和创作出打动别人的作品。这 4 点是从我自己多年绘画和创作的经验中总结出来的。只要你们能做到这 4 点，那么你就不用去问：怎样才能设计好人物，画好色彩，怎么才能创作出好看的插画等这些被动地依赖别人想法的问题。要主动地发现和解决问题，要主动地认清自己的能力，要给自己做短期、中期和长期的训练计划，先把自己规划好，经过不断的努力才能有机会成为真正顶尖的概念设计师。

希望我的书能够激发你们的创作欲望，快来一起分享我的经验和图画吧。

在此感谢人民邮电出版社数字艺术分社的领导和工作人员，谢谢你们给我一个新的舞台来展示我自己。

透明人（2012.11.24）

目录

第一篇　游戏概念设计基础篇……9

第1章　如何开始概念设计……10

1.1 结构轮廓练习……10
1.2 线条练习……16
1.3 速写练习……29
1.4 自命题练习……33

第2章　游戏、影视同人画……72

2.1《战神》系列……73
2.2《Hellboy》……77
2.3《失落的星球》……78
2.4《魂斗罗》……80
2.5 CG电影《最终幻想之降临之子》……81
2.6《荒野大镖客》……81
2.7 电影《斯巴达300勇士》……82
2.8 艾薇儿肖像……84

第3章　漫画……86

第二篇　游戏概念设计实战篇……89

第1章　中国史诗游戏类项目……90

1.1 3D单机即时战略游戏——《傲世三国》……90
1.2 2.5D MMORPG网络游戏——《猛将》……93
1.3《东汉开国》……98

第2章　中国神话类游戏项目……100

2.1 3D MMORP网络游戏——《画魂道》……100
2.2 龙项目……111

第3章　中国武侠类游戏项目……182

第 4 章　PS2 版《西游记》设计 188

4.1　网络版《西游记》1 188
4.2　网络版《西游记》2 202

第 5 章　仙侠类游戏项目案例............................228

第 6 章　《Warrior Epic》国际化概念游戏项目展示 248

6.1 概念草图..248
6.2 Monster 设计...252
6.3 换装 262
6.4 武器 270
6.5 宣传海报及插画 272
6.6 场景道具设计 278
6.7 图标 281

第 7 章　HH2.5D 竞技游戏项目 282

第 8 章　其他休闲游戏项目展示 294

8.1Flash...294
8.2 赛车 JPG..96
8.3 疯狂农场...
8.4 设计卡通形象案例 ....3[illegible]7

第 9 章　Q 版游戏角色设计...............................310

第 10 章　FZD 设计学院形象代言设计 322

第 11 章　《西游记》网页版...............................324

第 12 章　游戏头像系列 329

12.1 《西游记》头像 329
12.2 《三国》头像 330

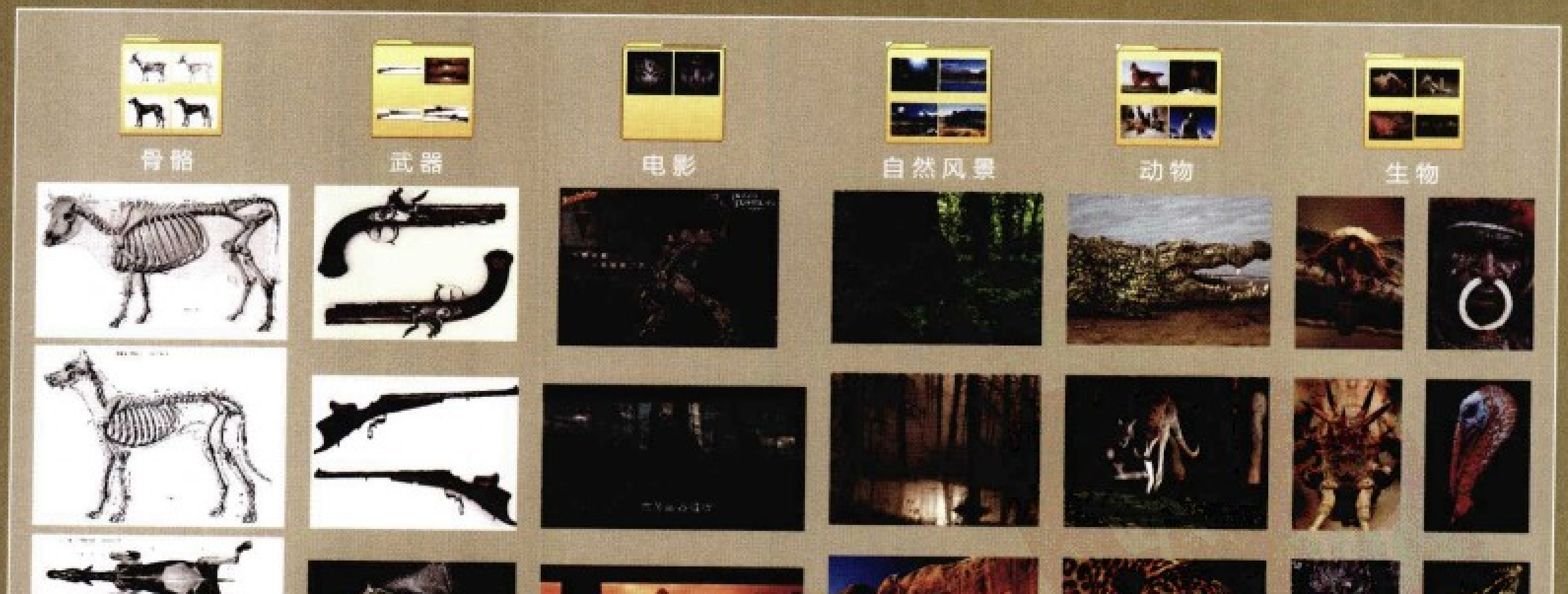
第三篇　原画作品赏析..333

概念设计前期准备

不管是哪一行，工作之前的准备工作都是很重要的，做好了，会对你以后的创作起着事半功倍的作用，反之，一旦工作之前制定的计划和所需要的资料收集没有做好的话，会给你以后的一切创作造成很大的阻碍，所以我在这里很强调前期的准备工作。

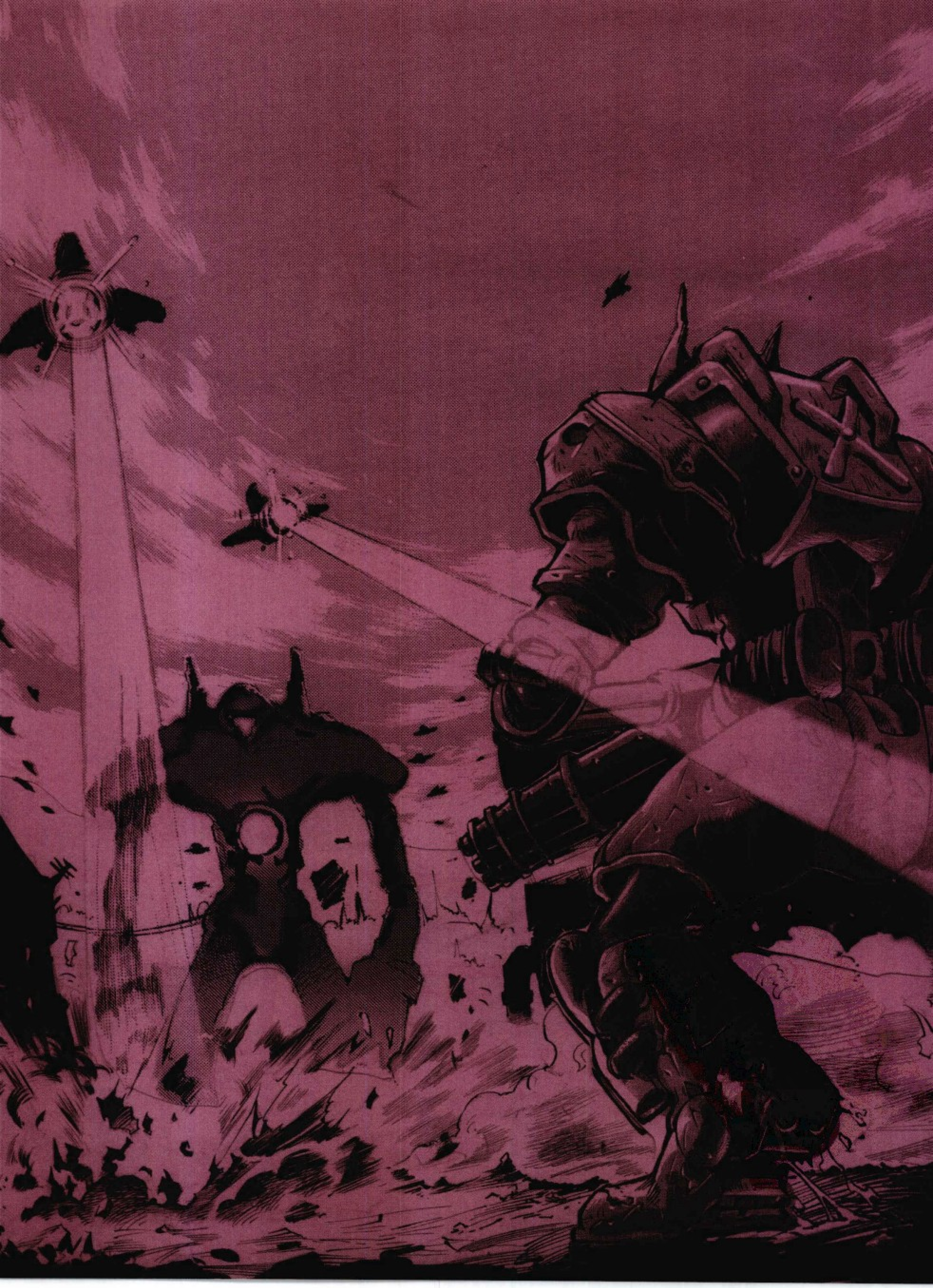
前期准备最重要的就是先学会整理好你收集的所有图片或各类文字信息资料，将它们一一归类整理，你得先做好这些资料的管理人。有些朋友可能会感到很奇怪：“画画不就是先要练画嘛，干嘛先要整理资料呀？”其实原因很简单，整理这些资料是先让自己学会归纳和总结，哪些资料对你是有用的，留下来归好类，每次习惯地先看一遍这些资料，让这些信息能存储在你的大脑里，等到需要和参考的时候就能很快地找到并利用好。

给大家举例，以下是我自己整理的一些资料和设计元素的图片。这些是我平时的部分收集，这只是举个例子，建议大家日常多收集一些各国风景照片，还有各类海底生物和各类动植物照片，动物和植物是大自然的配色和造型大师，很多国际概念大师的灵感都来自于自然世界里的动物和植物，大家一定要灵活运用。



第二就是速写，尽快地提高速写能力对你以后的概念设计起着至关重要的作用，所以你得无时无刻地进行形体结构、动态、场景空间的练习，等你积攒到一定量的时候，你的手感和画感就会自然而然地熟练起来。

从下一页就开始正式进入这本书的旅程。



第一篇

游戏概念设计基础篇

第 1 章 如何开始概念设计

什么是概念设计

概念设计：是由分析用户需求到生成概念产品一系列有序的、可组织的、有目的的设计活动，它表现为一个由粗到精、由模糊到清晰、由具体到抽象的不断深化的过程。

它主要利用最原始的元素来启发思路，例如，生活中各类细微事物的照片、材料、昆虫、机械、海底生物等，以最快的速度将这些元素经过概念设计师的大脑有效地、合理地组合成新的、没见过的，但是感觉是真实存在的一个新造型，如图 1-1 所示。

A 元素 +B 元素 =C 新生物体

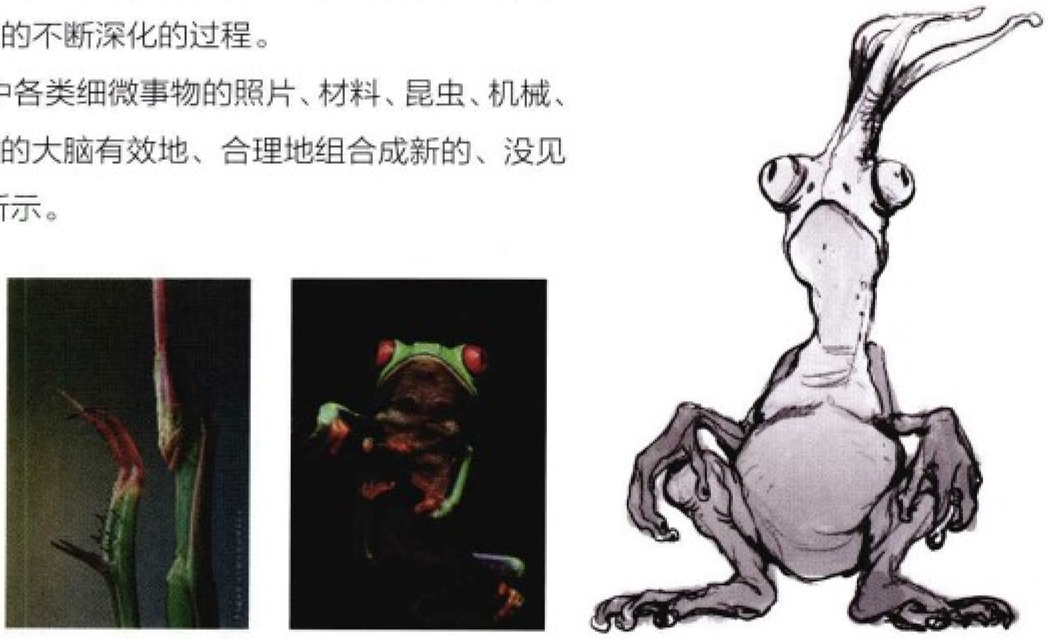

A 元素　B 元素　C 新生物体

图 1-1 新生物体的产生

为什么要重视概念设计

我先举例：两个原画设计师 A 和 B 来某游戏公司应聘，A 和 B 都在同一时间做完了设计测试题，A 画了一个角色，包括上色和造型细节刻画得很多、很完整。B 画了大量的角色造型草图设计，并且挑了 3 个进行简单快捷地上色，设计总监看后选择了 B。在设计方面，A 虽然画得很精细，但是只画了 1 个，设计上没有拓展性，没有选择余地。B 的拓展性很强，给总监多种方案进行选择，设计总监自然选择了 B。概念设计是能把同一类的设计提升拓展空间，并能增加各种想象空间和多种方案的选择。重视概念设计并且付出努力，你就能更好地掌控设计主动权。

万事开头难，能坚持下去是难上加难，但是如果你想练好画画，就必须得把基础打牢。

本章将分 4 个小节来展示怎样合理地练习，以便能在绘画技法和概念设计意识方面快速进阶。

1.1 结构轮廓练习

怎样的方法能快速地进行人物练习？那就先从结构轮廓方法入手吧。通常我们看到一个人出现时，是先看到这个人的一个外部轮廓，高矮胖瘦的形体是第一印象，第二看到的是穿的什么衣服，最后才看到这个人具体长什么样子。所以先进行形体轮廓练习，运用大的色块快速地组合成各种可能的形体。这个阶段不用刻画任何细节，只锻炼自己对整体形体协调的把控性，尽可能地在最短的时间内画到最多的轮廓形体，而且这些形体都不能太雷同，直到能够完全驾驭这些轮廓。当脑海里出现想要的形状时，马上就能通过画笔快速地表现出来。

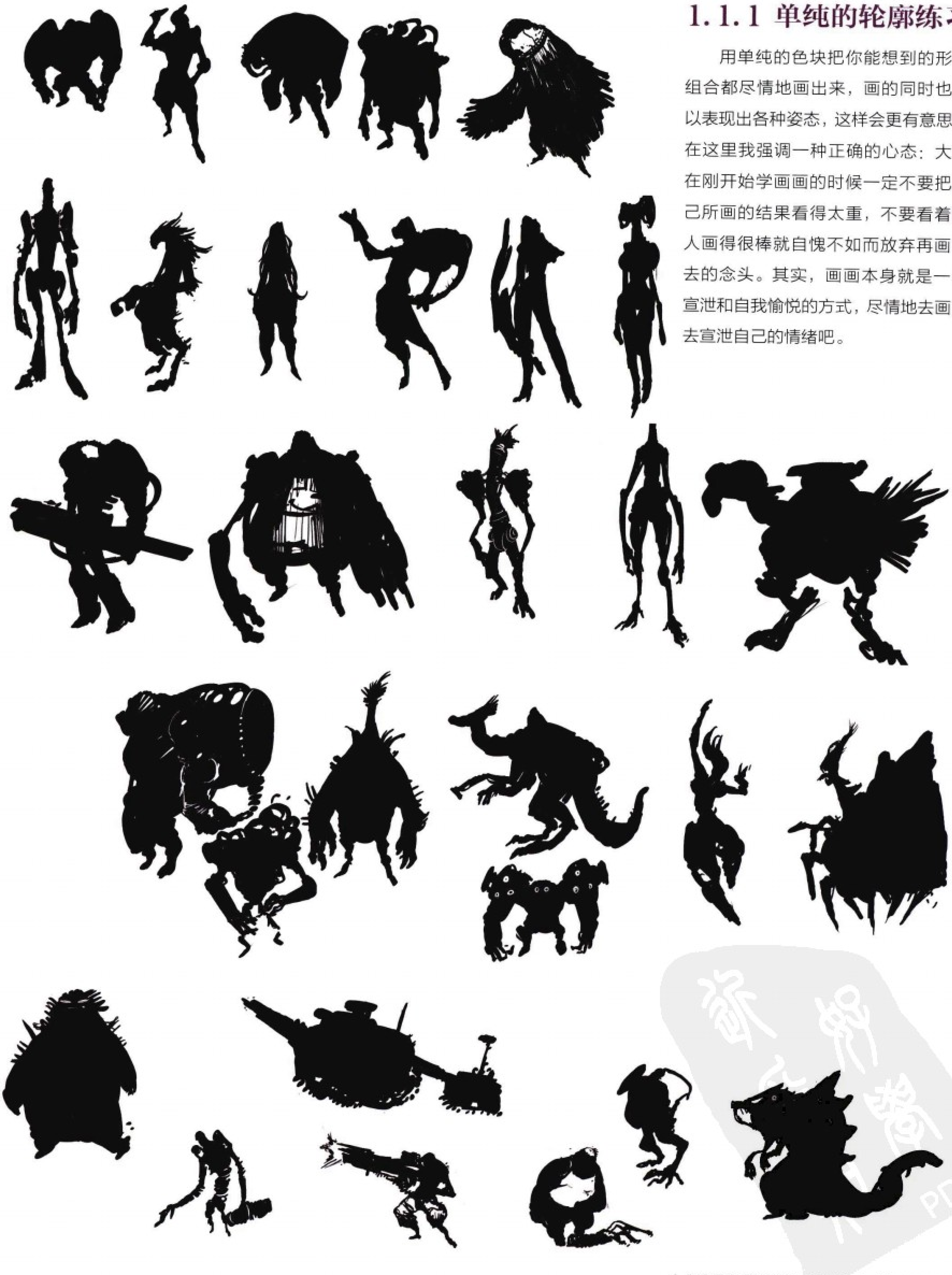
形体轮廓练习在概念设计初期是开拓思路的最好途径，它的拓展性相当的强。万事开头难，在初期练习时养成良好的作画习惯是最最重要的，一步登天是不可能的，也不用一味地追求笔刷和笔触效果，要沉住气将初期练习把握住。

接下来给大家展示平时我做的形体轮廓练习。

PDG

1.1.1 单纯的轮廓练习

用单纯的色块把你能想到的形体组合都尽情地画出来，画的同时也可以表现出各种姿态，这样会更有意思。在这里我强调一种正确的心态：大家在刚开始学画画的时候一定不要把自己所画的结果看得太重，不要看着别人画得很棒就自愧不如而放弃再画下去的念头。其实，画画本身就是一种宣泄和自我愉悦的方式，尽情地去画、去宣泄自己的情绪吧。



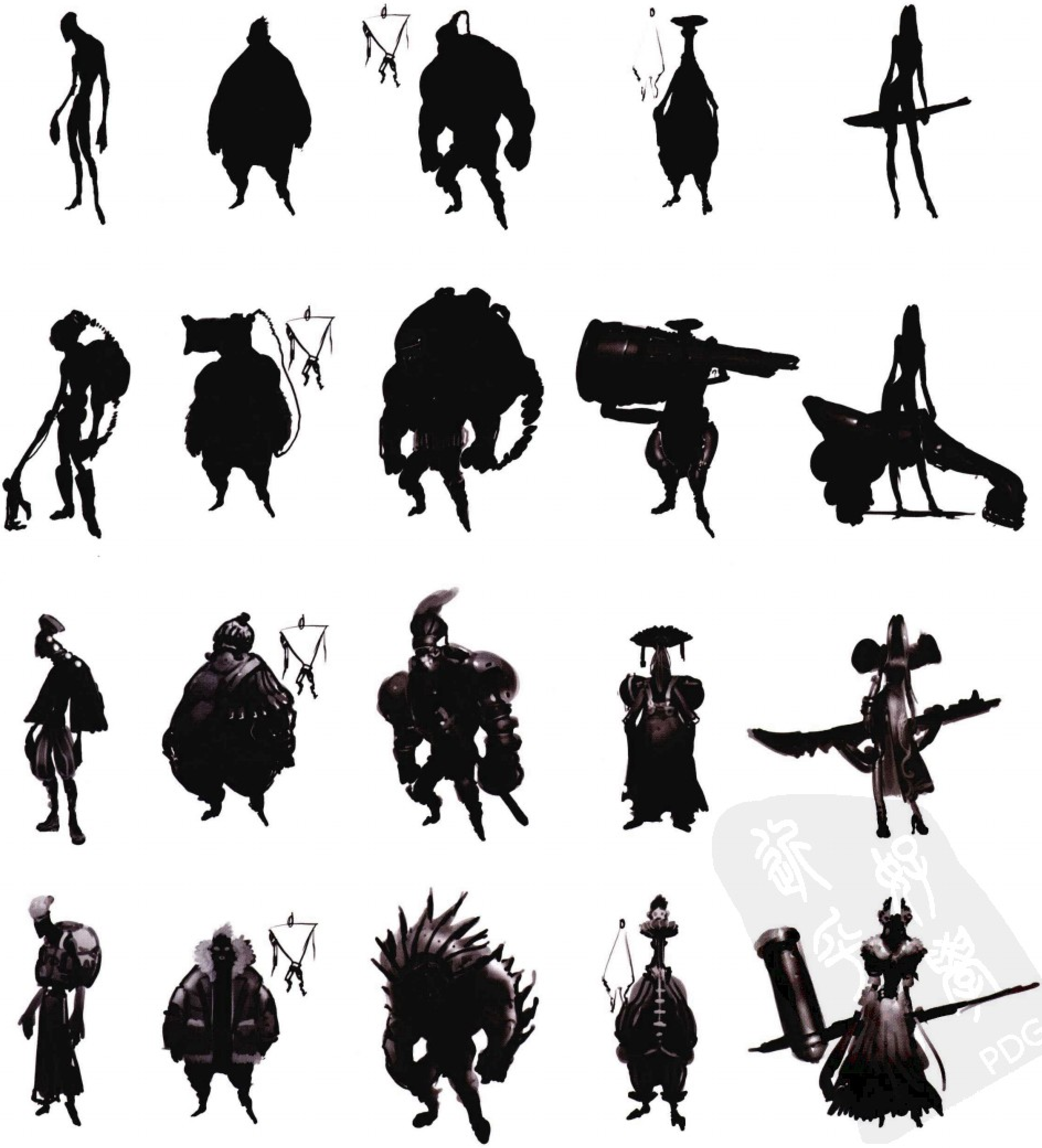
在有限的时间里用黑色块来组合成各种体型

PDG

1.1.2 轮廓拓展练习

这一步我们把画好的轮廓进行拓展，用基础轮廓变化出各种不一样的造型设计。练习的目的就是练习想象力和提高画画的可变性。下图是我给基本形体轮廓做的3套设计方案，还可以继续怎么变化呢，大家一起来试试吧！

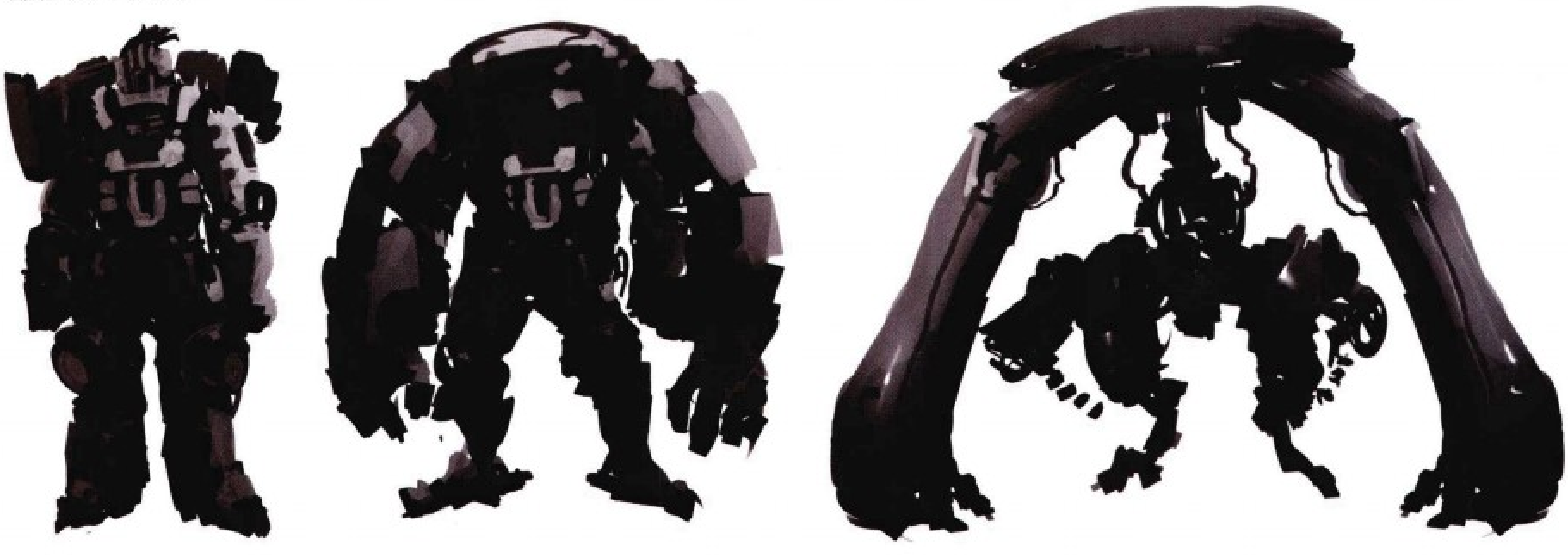
用一种基本体型延伸出多种造型设计练习。



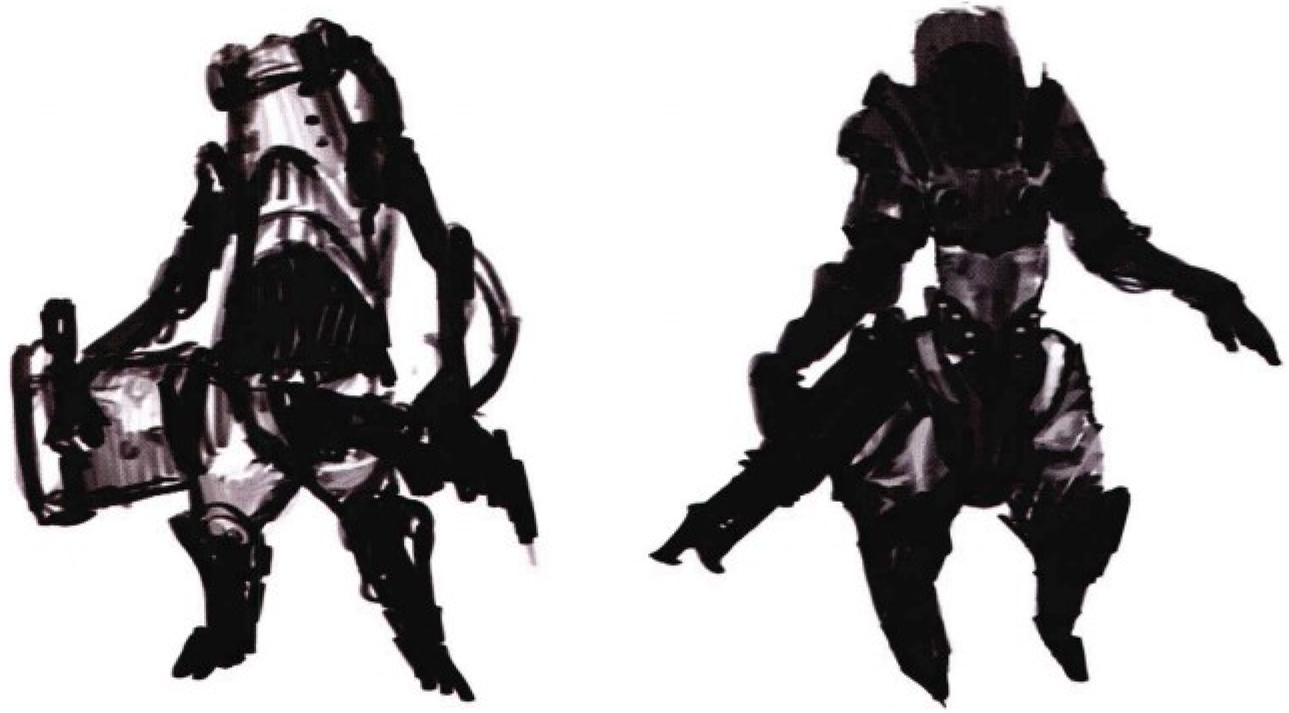
PDG

1.1.3 形体组合练习

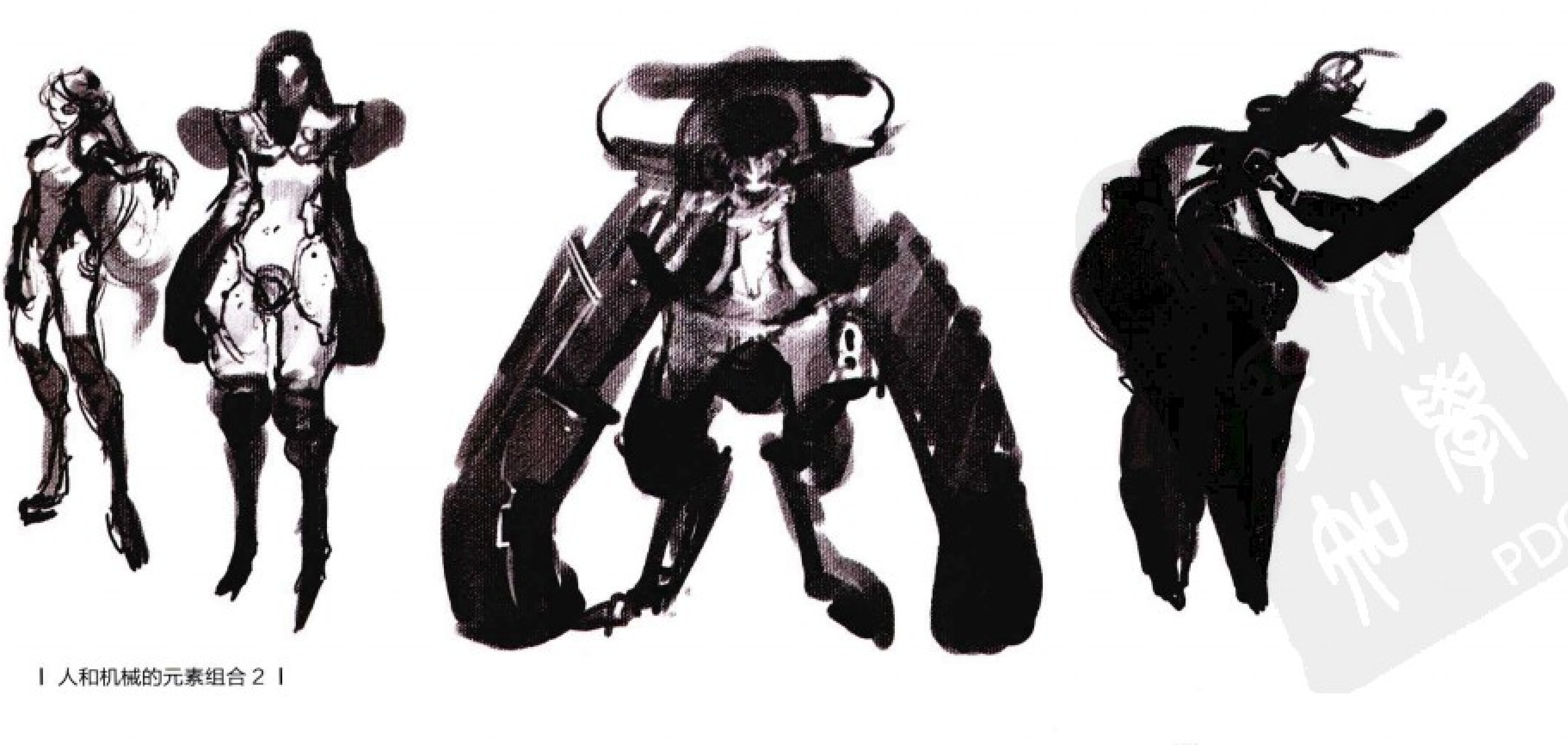
等你练熟了轮廓练习后，就可以尝试各种形体组合造型练习啦，例如，人物与机械、人物与生物、人物与昆虫等相关元素的形体组合练习。



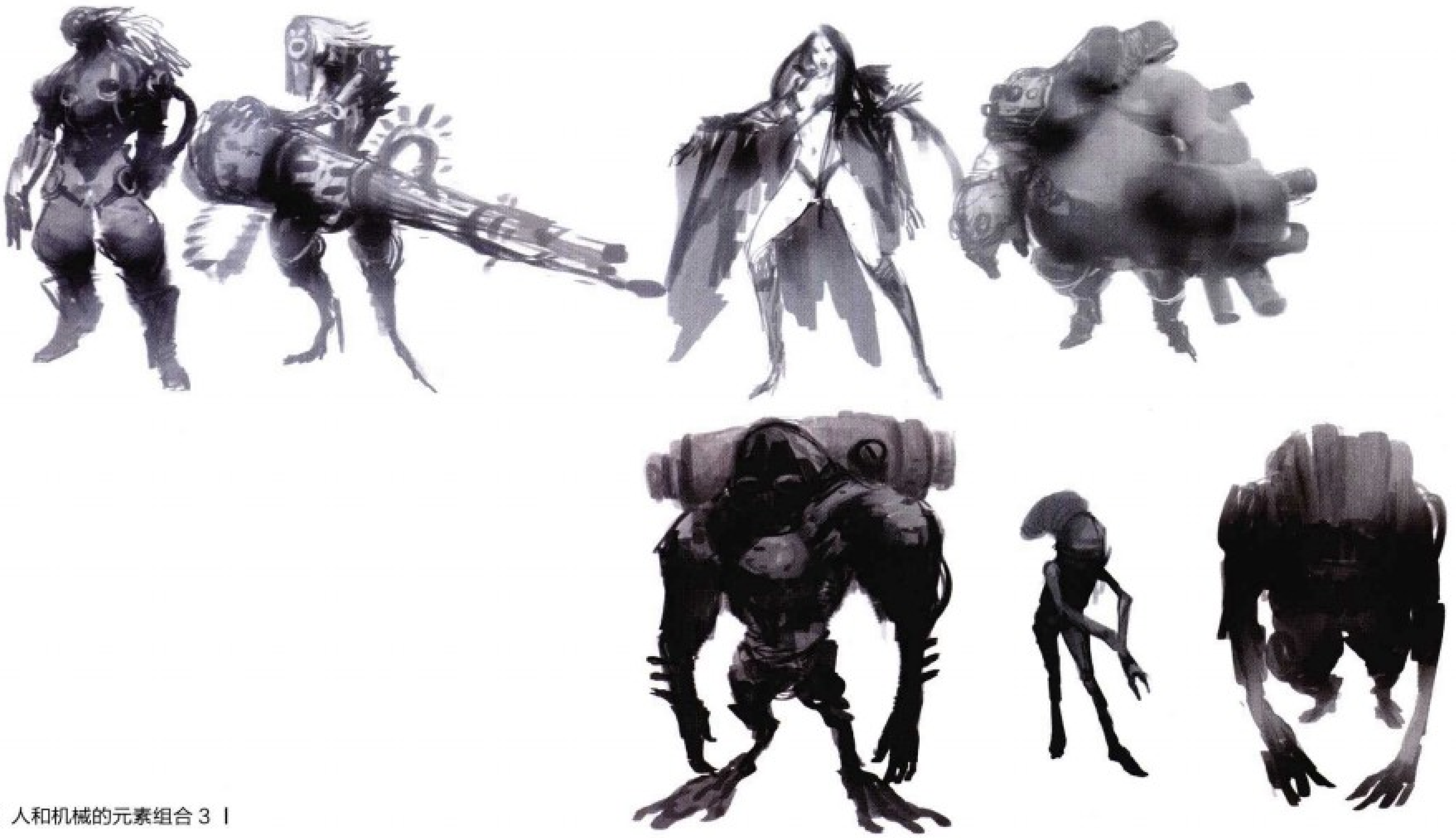
| 机械元素的形体组合 |



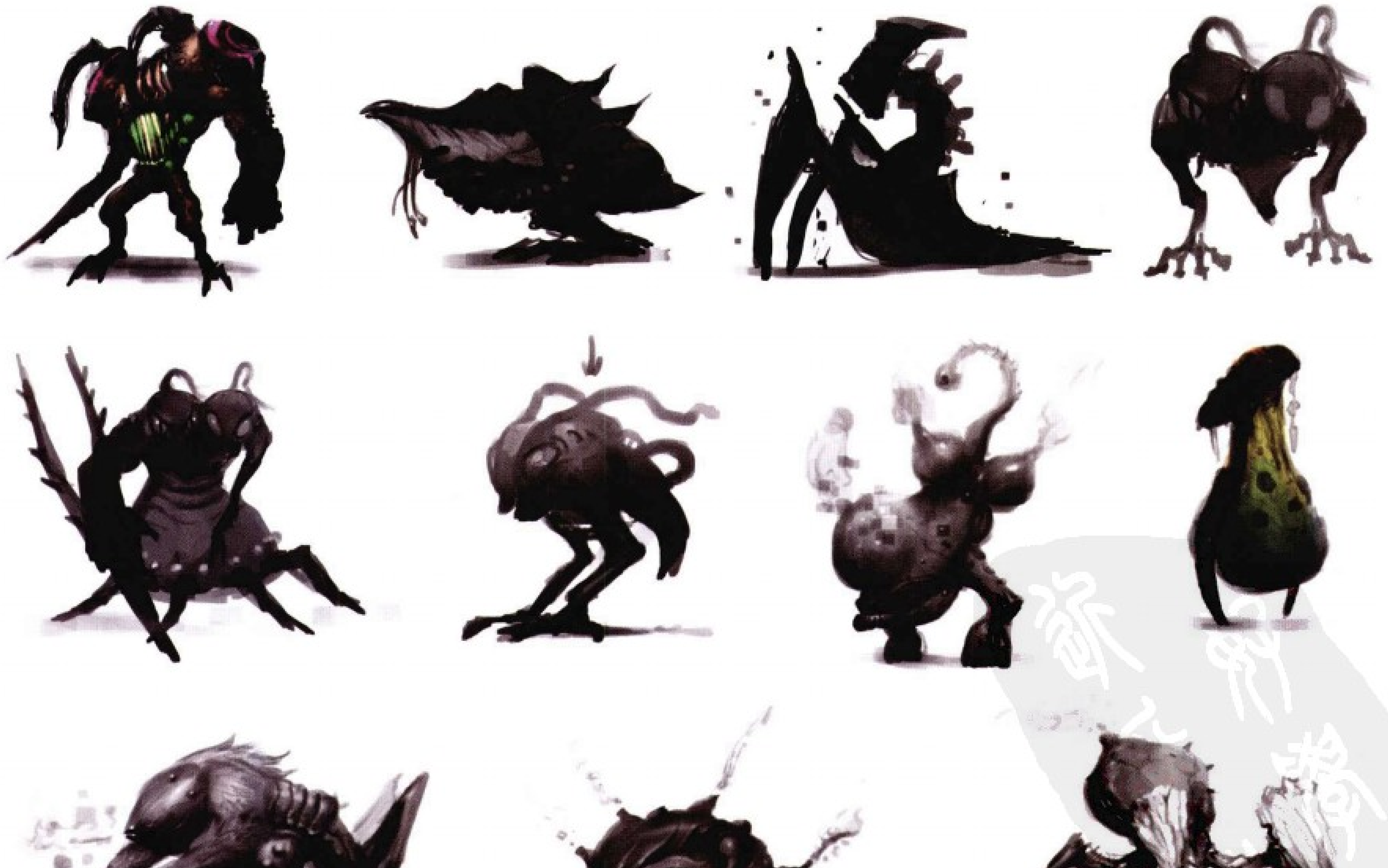
| 人和机械的元素组合 1 |



| 人和机械的元素组合 2 |



| 人和机械的元素组合 3 |



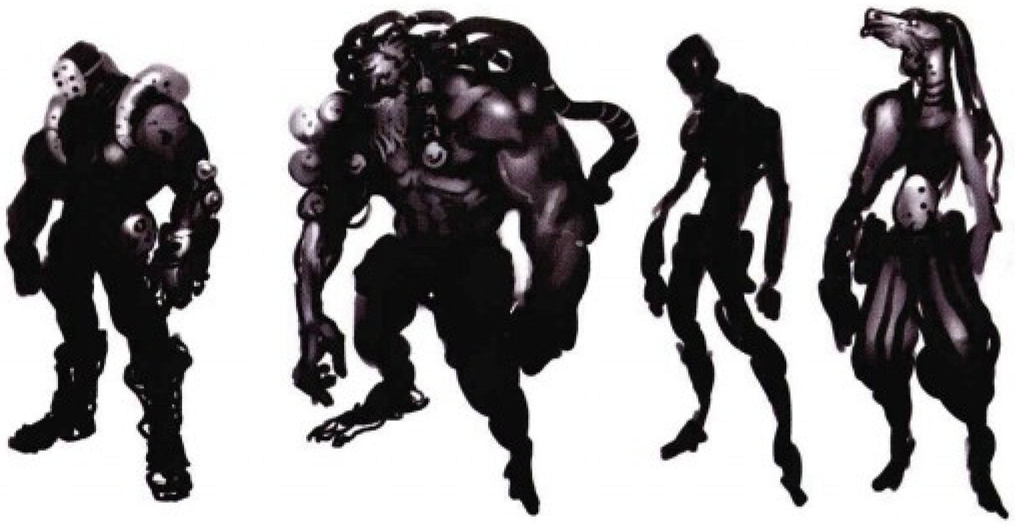
| 生物昆虫之间元素组合 |

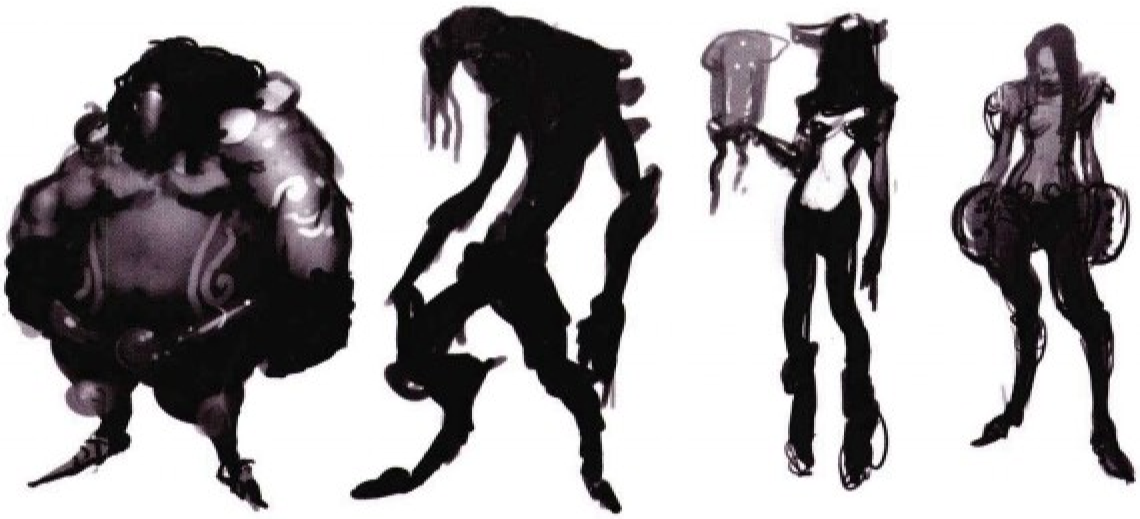
1.1.4 进一步强化训练

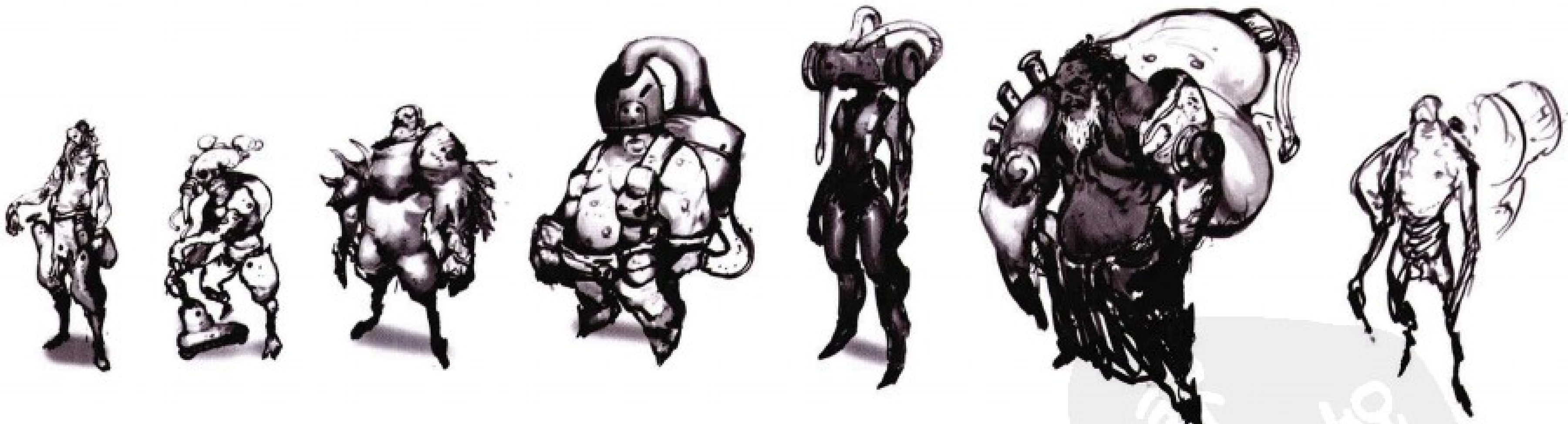
进一步强化训练，就是给自己来一场头脑风暴，在规定的时间内尽可能多地画出所能想到的各种造型。你画得越多，就会感到越有乐趣，这样就达到练习的效果啦。

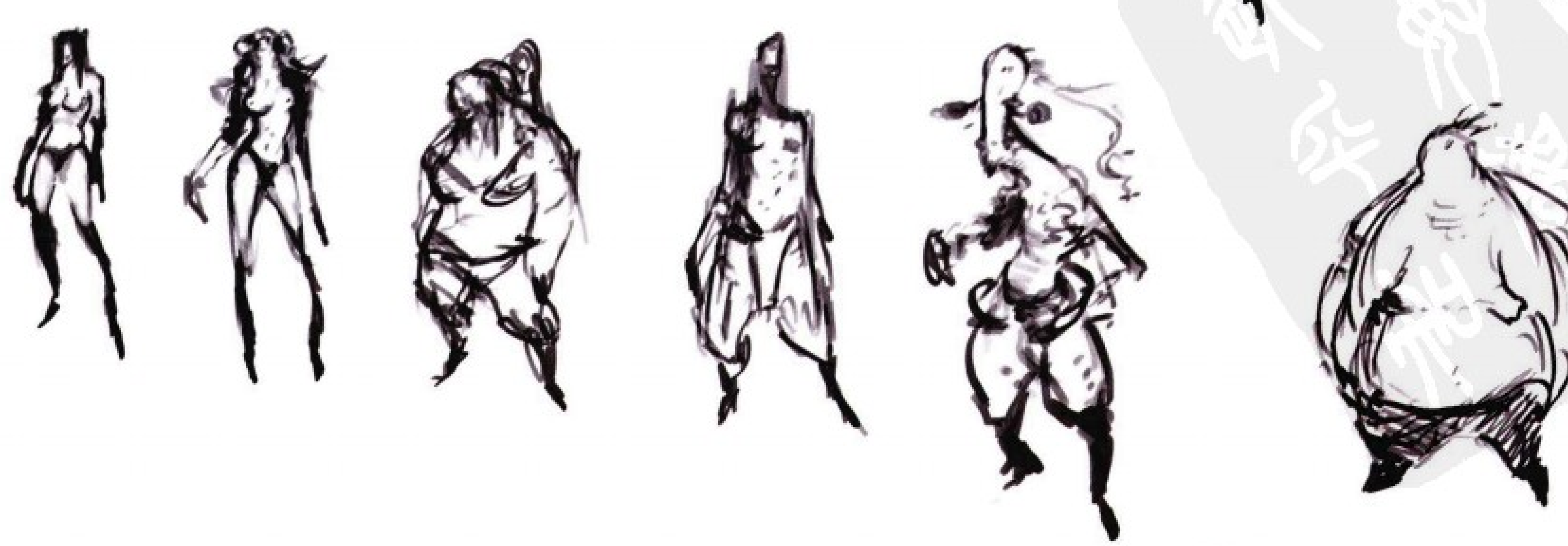
高矮胖瘦多种形体都要画到位，我喜欢给他们的身上加上一些奇形怪状的装饰设计。

在这些造型上，我给予了一些海底和沼泽的设计元素。









1.2 线条练习

在掌握一些形体轮廓绘画技巧后，我们来进一步进行线条绘画练习。

为什么要练习线条绘画呢？

上一步的形体轮廓练习只是对人体初步的印象和感受，在此基础加上线条，能更加突出形体的结构和细节描绘。

线条练习有那么必要吗？

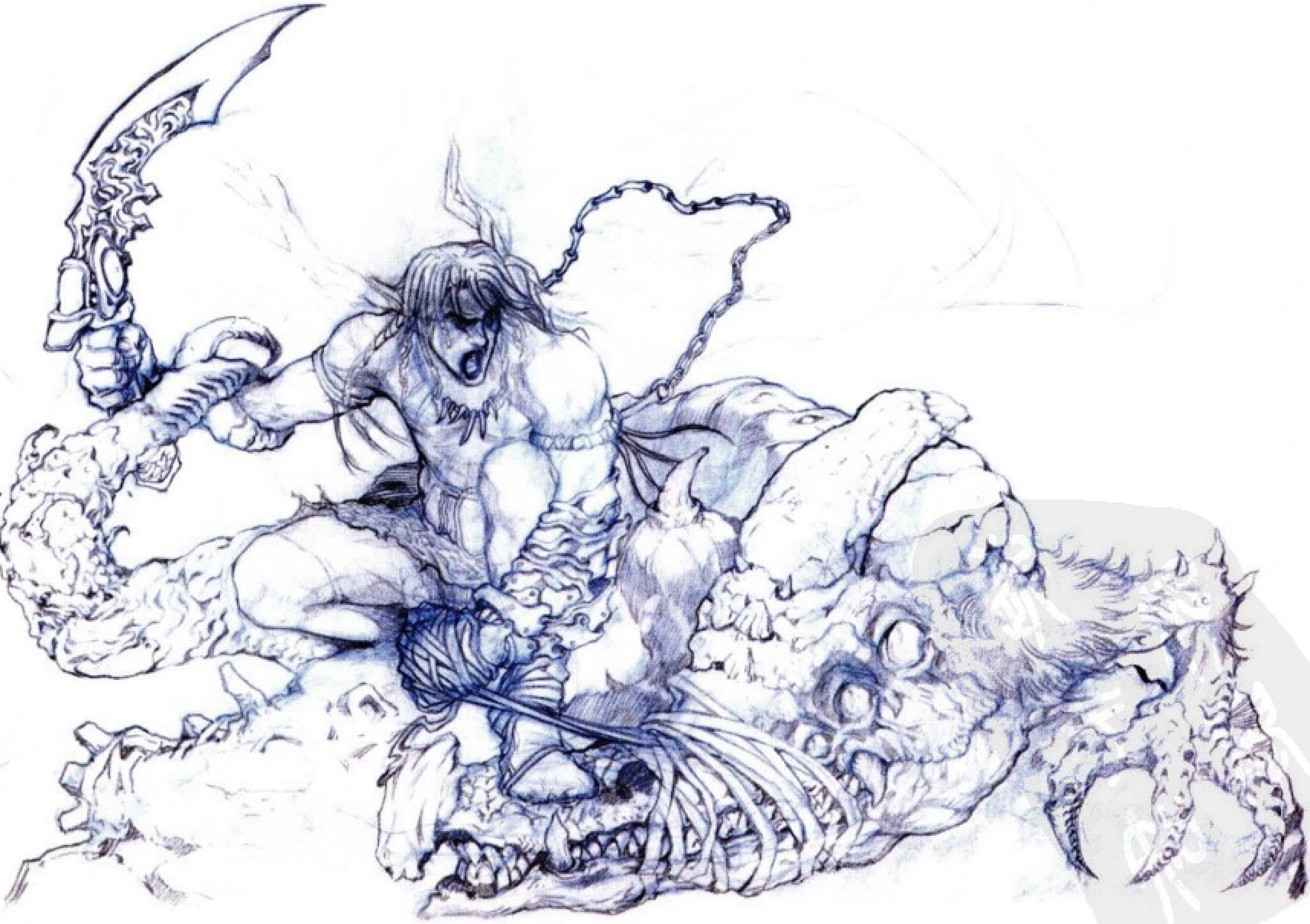
有人说，现在有了CG绘画，直接用大笔触来打稿多帅呀，即使勾上了线条到最后效果也是会被覆盖的，这一步根本就没有必要。这样的想法是普遍存在的，大家都想用后期的效果来弥补自己初期的设计和绘制过程中的不足。用CG绘画即使有个别几张画效果不错，也不能代表你能随心所欲地进行创作，也不能证明你的绘画功底很好。世界上那些大师都是经过地狱式训练磨炼出来的，每一天都在不断地积累和练习自己的基本功。线条是我们画画最最基本的表现途径，我们不能忽略它就直接用最省事的方法来表现最后的效果。

线条讲究快、顺、准。快，就是用笔速度快，不磨蹭。顺，就是用笔流畅，不间断。准，就是画的形状要准确，到位。

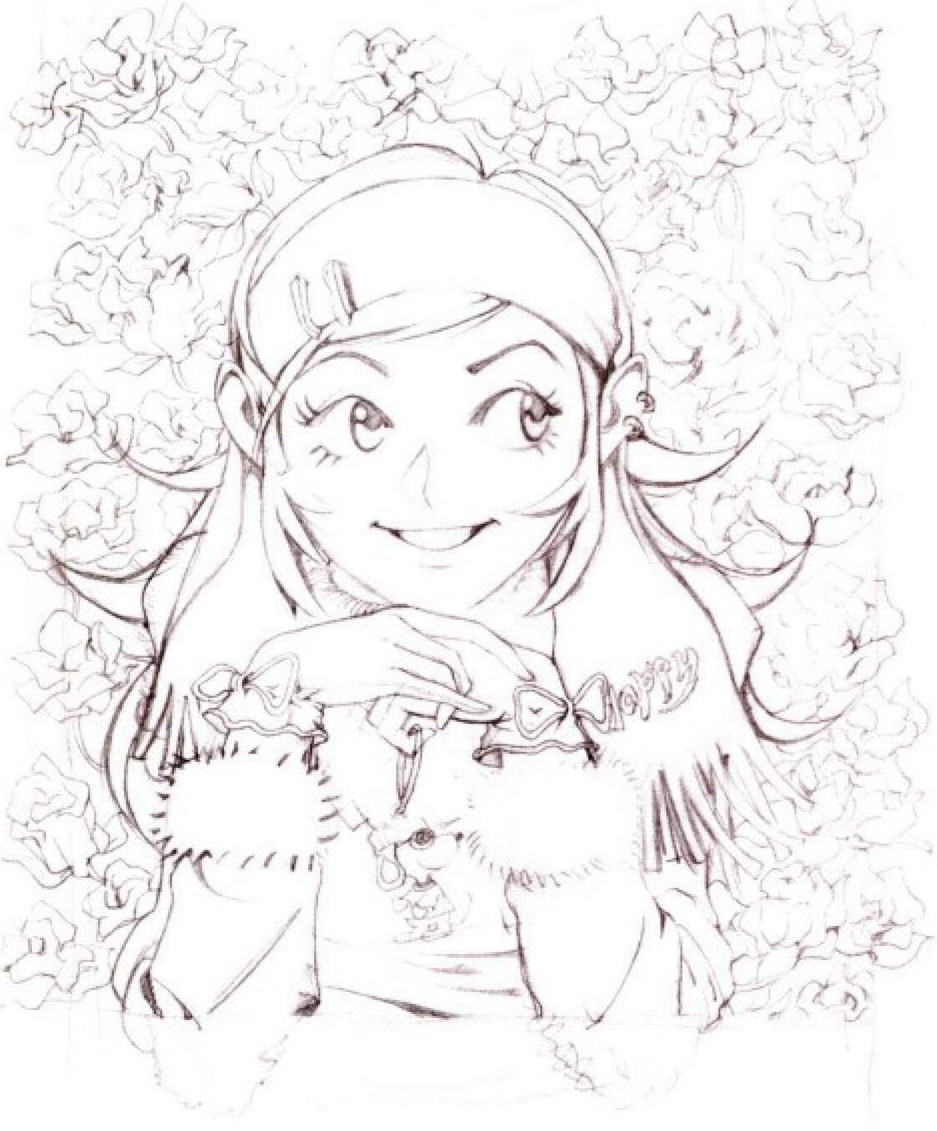
这个阶段我们得将线条练习积累到相当大的量，一定要把笔法练到行云流水，轻松自如的程度，在这个阶段也可以顺便练一练透视。

1.2.1 铅笔勾线

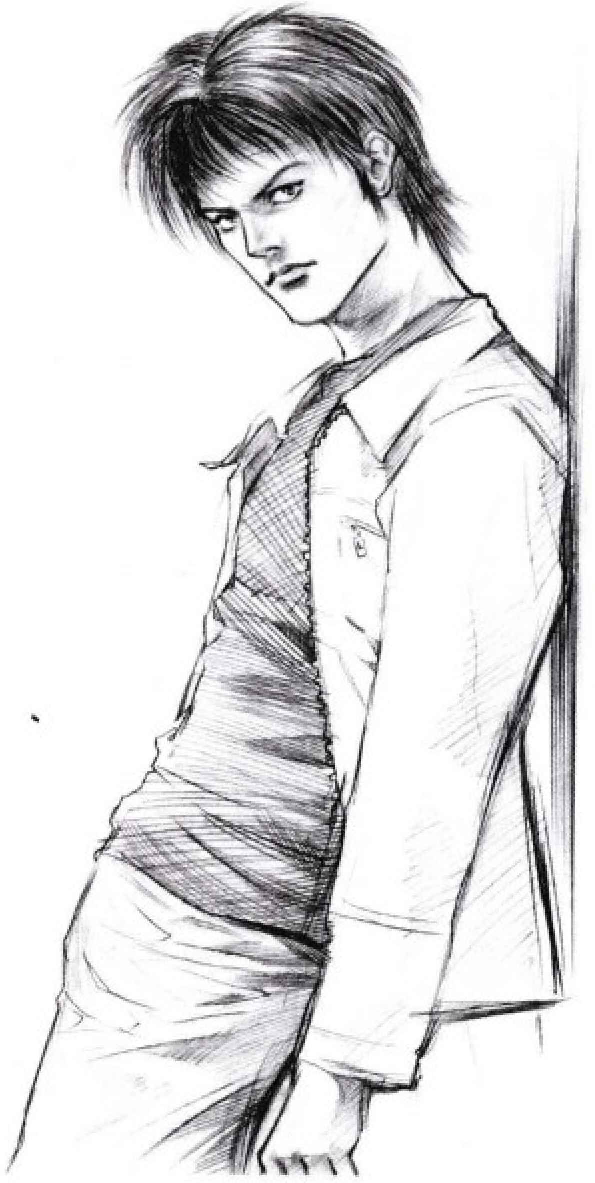
我们开始用铅笔进行勾线练习。铅笔勾线很自由也很微妙，要将线条练到虚实把控得当的程度，用流畅、简单的线条准确地勾画出生动的结构。



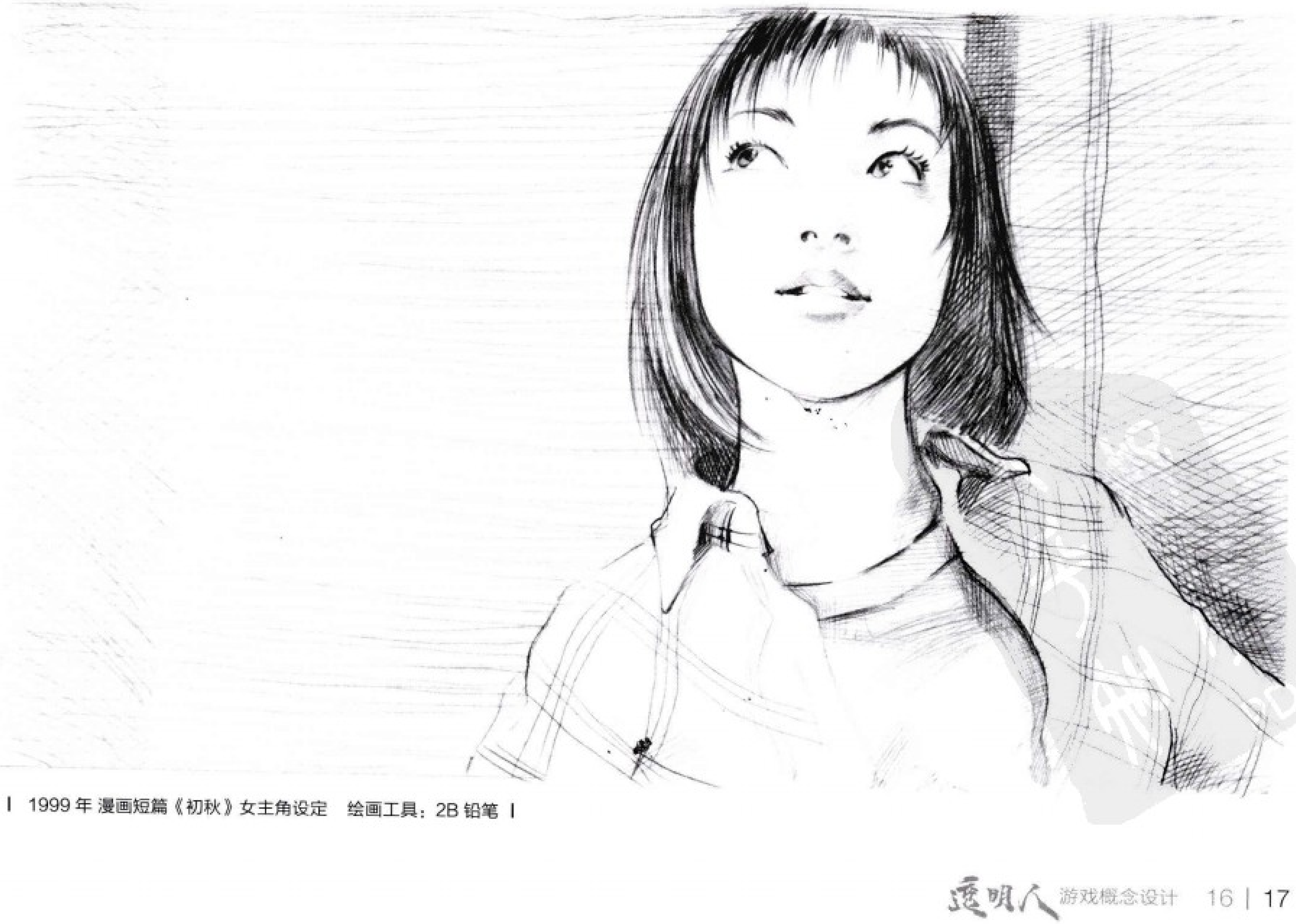
| 《屠龙者》练习草图　绘画工具：2B 铅笔 |



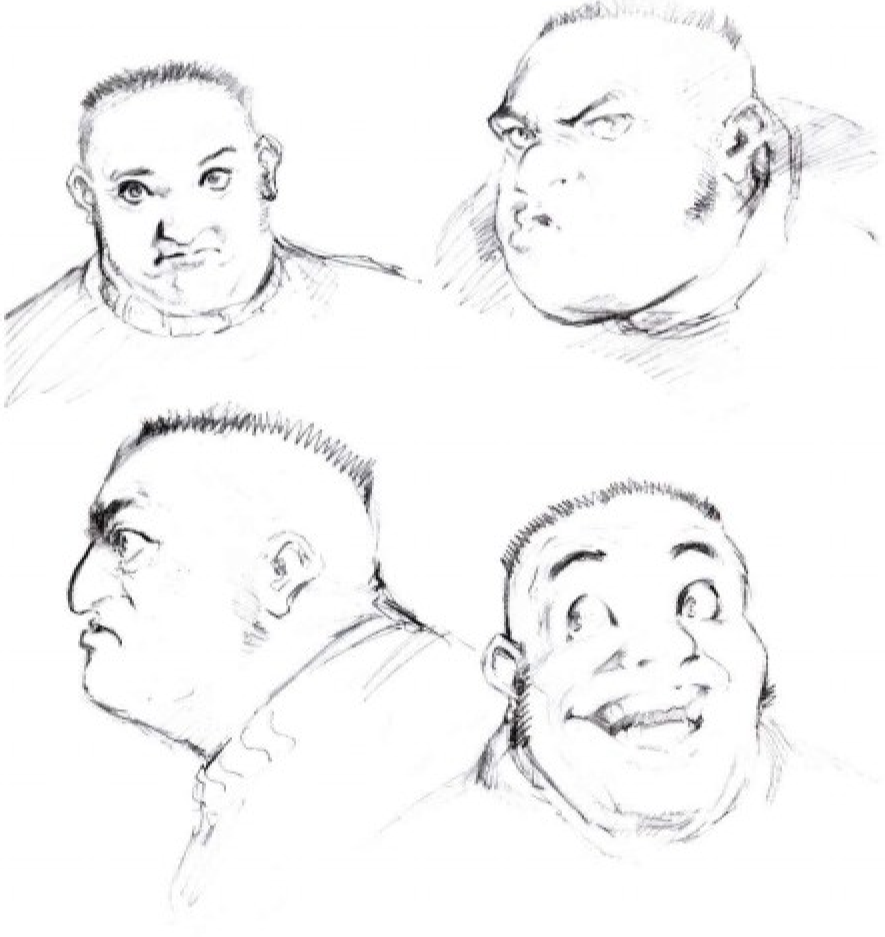
1997 年 给《小学生作文》杂志创作的封面草图　绘画工具：2B 铅笔



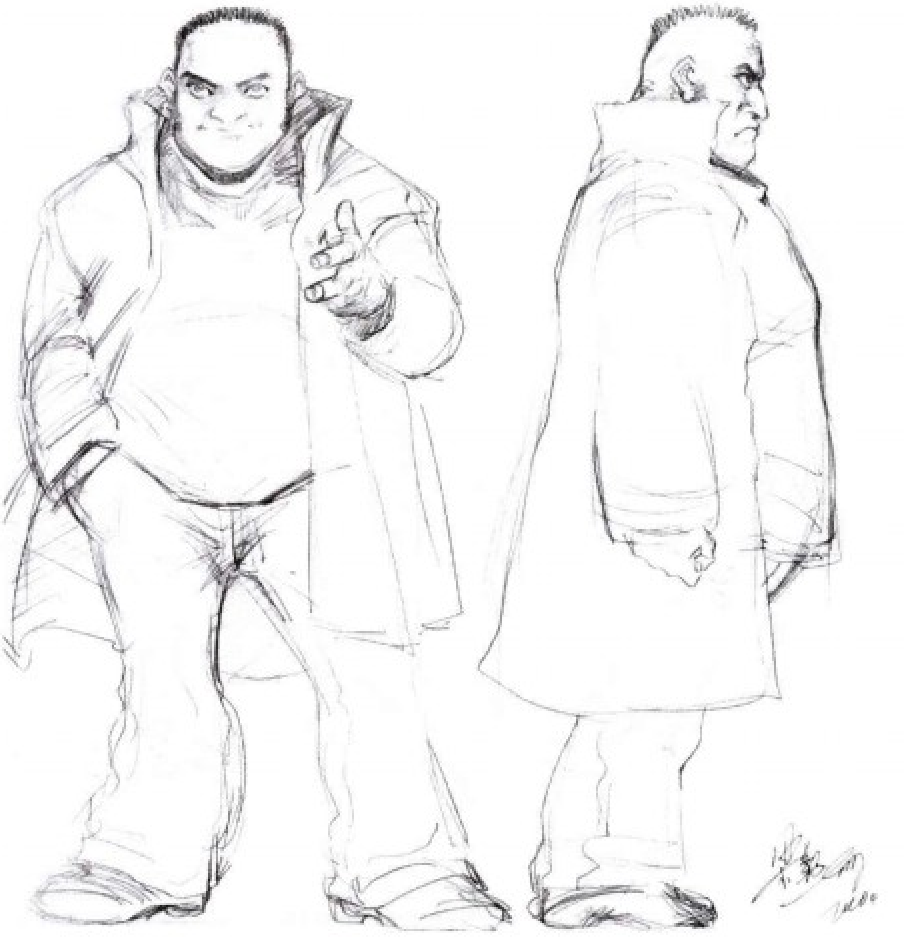
1999 年 漫画短篇《初秋》男主角设定　绘画工具：2B 铅笔



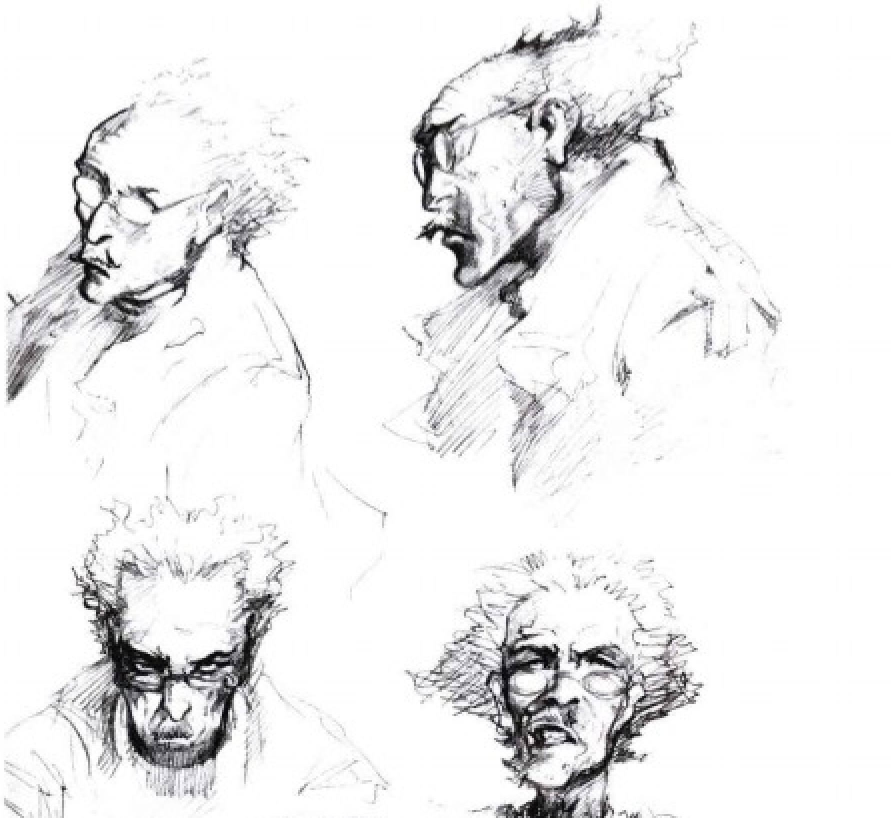
1999 年 漫画短篇《初秋》女主角设定　绘画工具：2B 铅笔



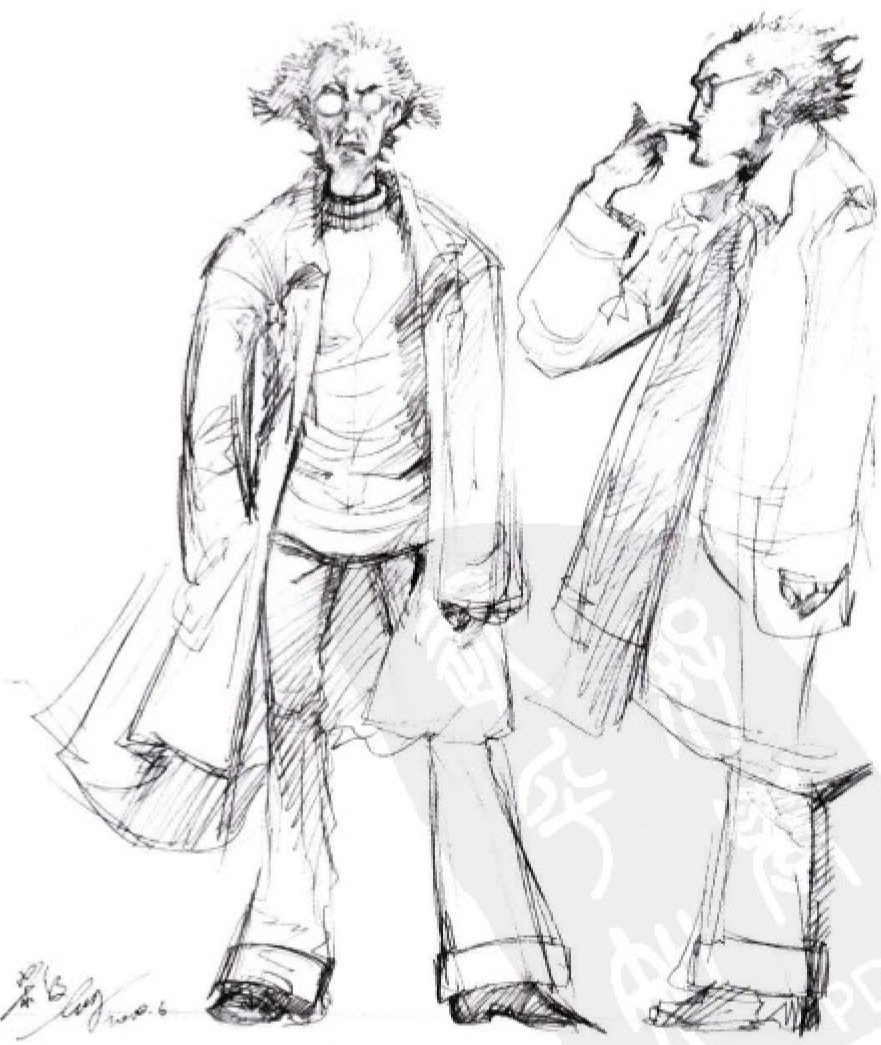
1999 年 科幻漫画《代号 X》男配角 A 表情设定
绘画工具：2B 铅笔



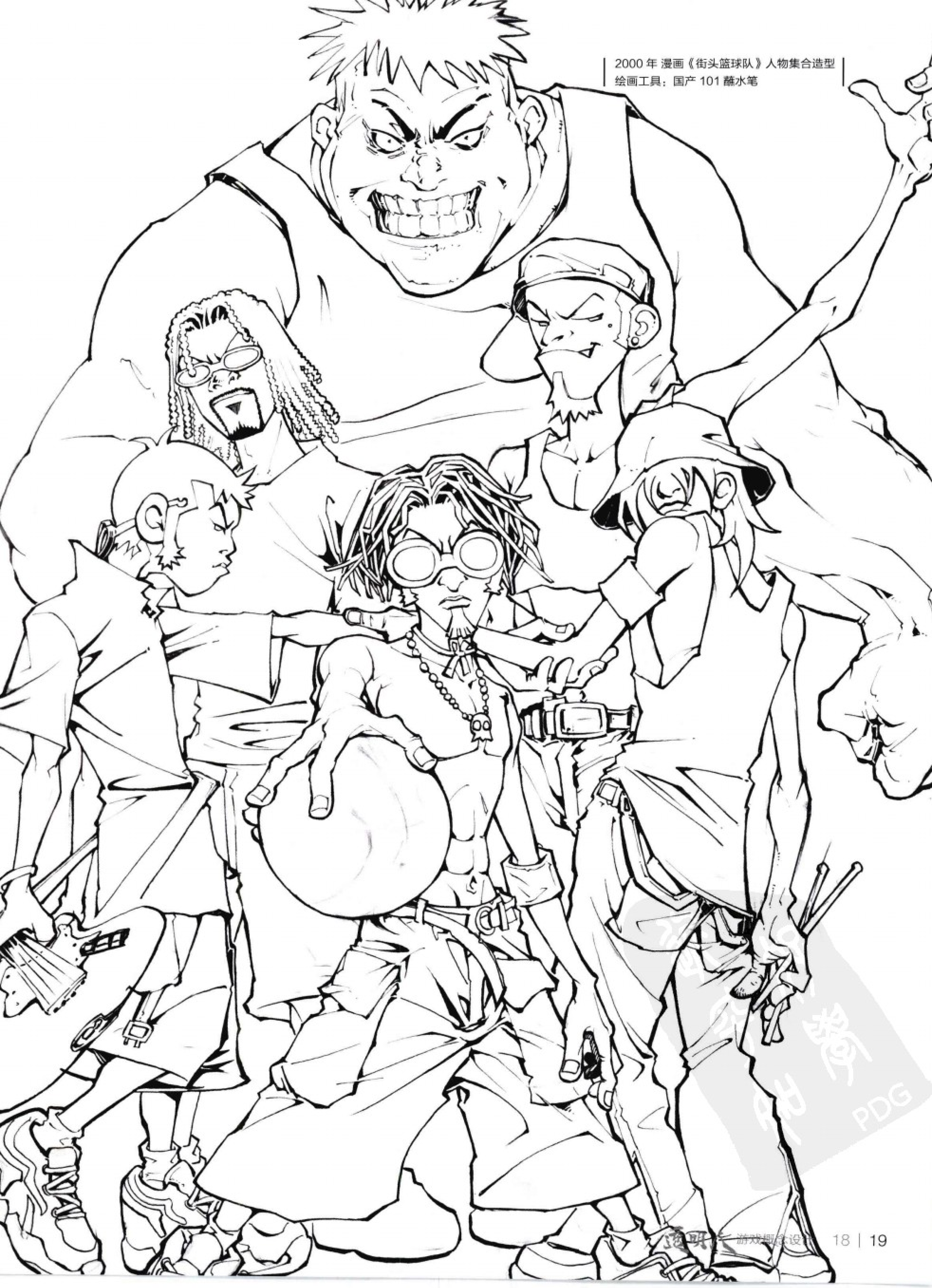
1999 年 科幻漫画《代号 X》男配角 A 造型设定
绘画工具：2B 铅笔



1999 年 科幻漫画《代号 X》男配角 B 表情设定
绘画工具：2B 铅笔



1999 年 科幻漫画《代号 X》男配角 B 造型设定
绘画工具：2B 铅笔



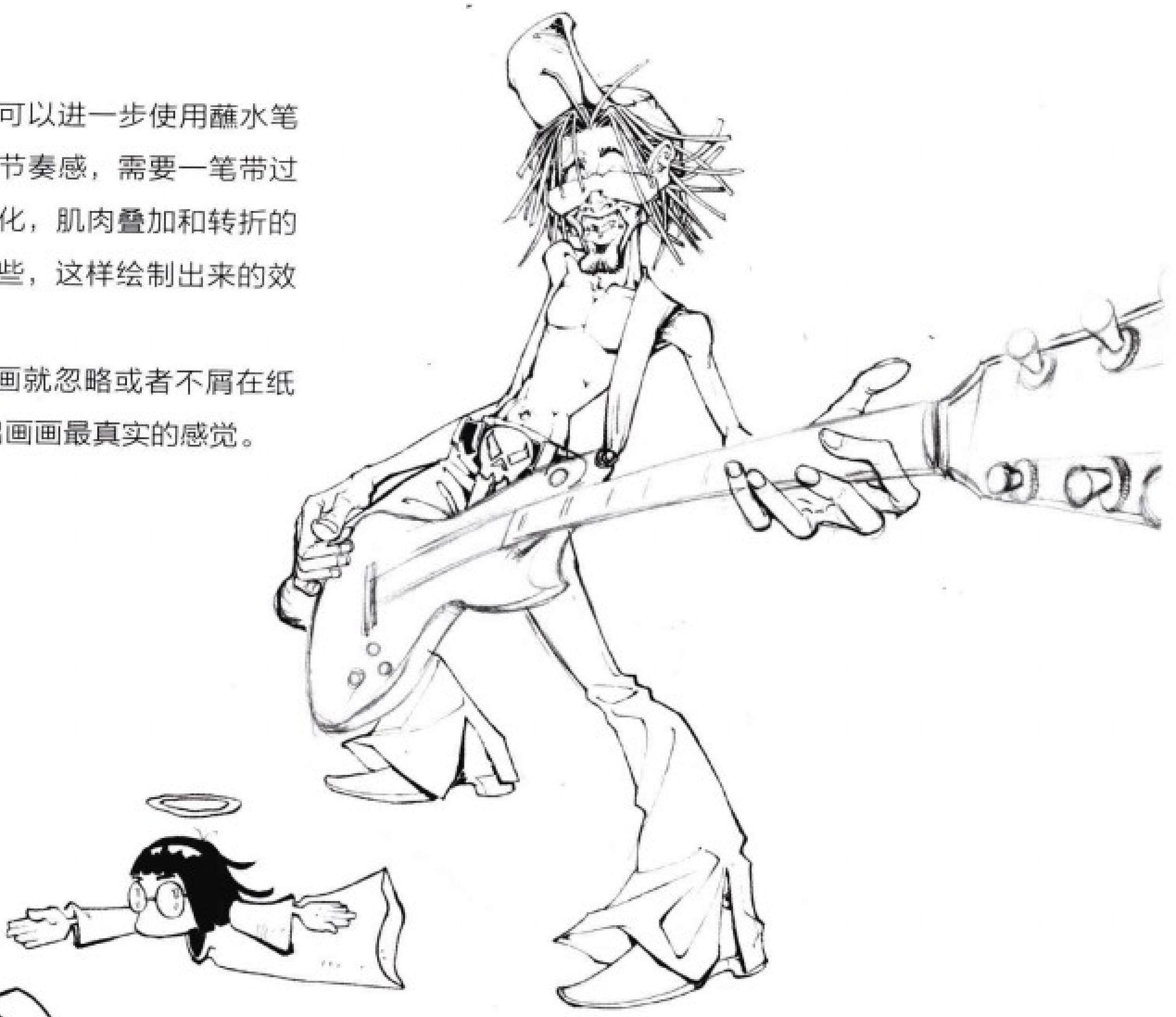
2000 年 漫画《街头篮球队》人物集合造型
绘画工具：国产 101 蘸水笔

PDG

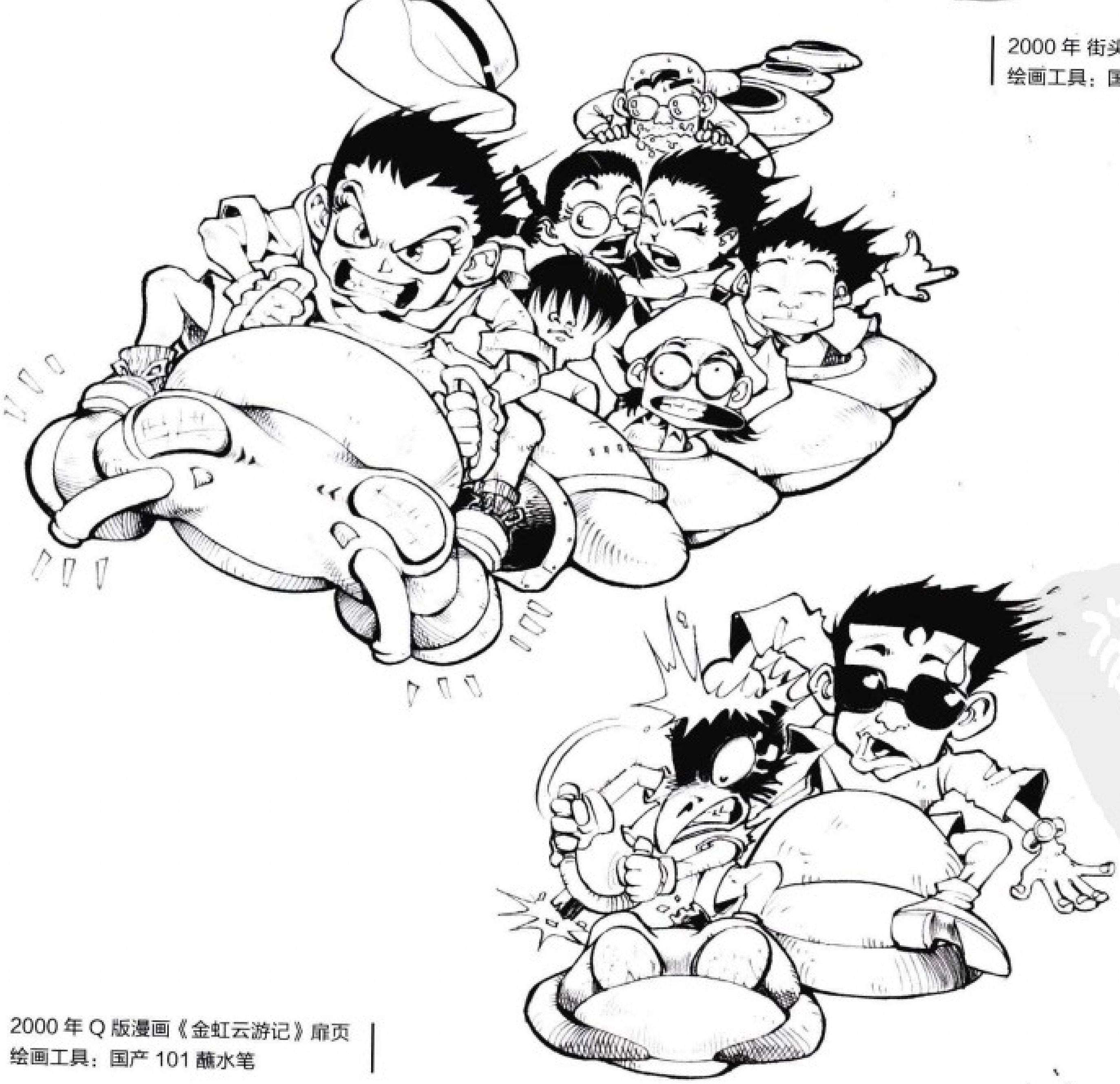
1.2.2 上墨线

练好铅笔勾线往往还不够，我们可以进一步使用蘸水笔绘画上墨线。上墨线时要注意勾线的节奏感，需要一笔带过时要毫不犹豫，控制好线条粗细的变化，肌肉叠加和转折的部位用笔重一些，其他勾线用力轻一些，这样绘制出来的效果才好看。

补充：不要因为现在有了电脑绘画就忽略或者不屑在纸上的绘画练习，在纸上绘画才是体现出画画最真实的感觉。

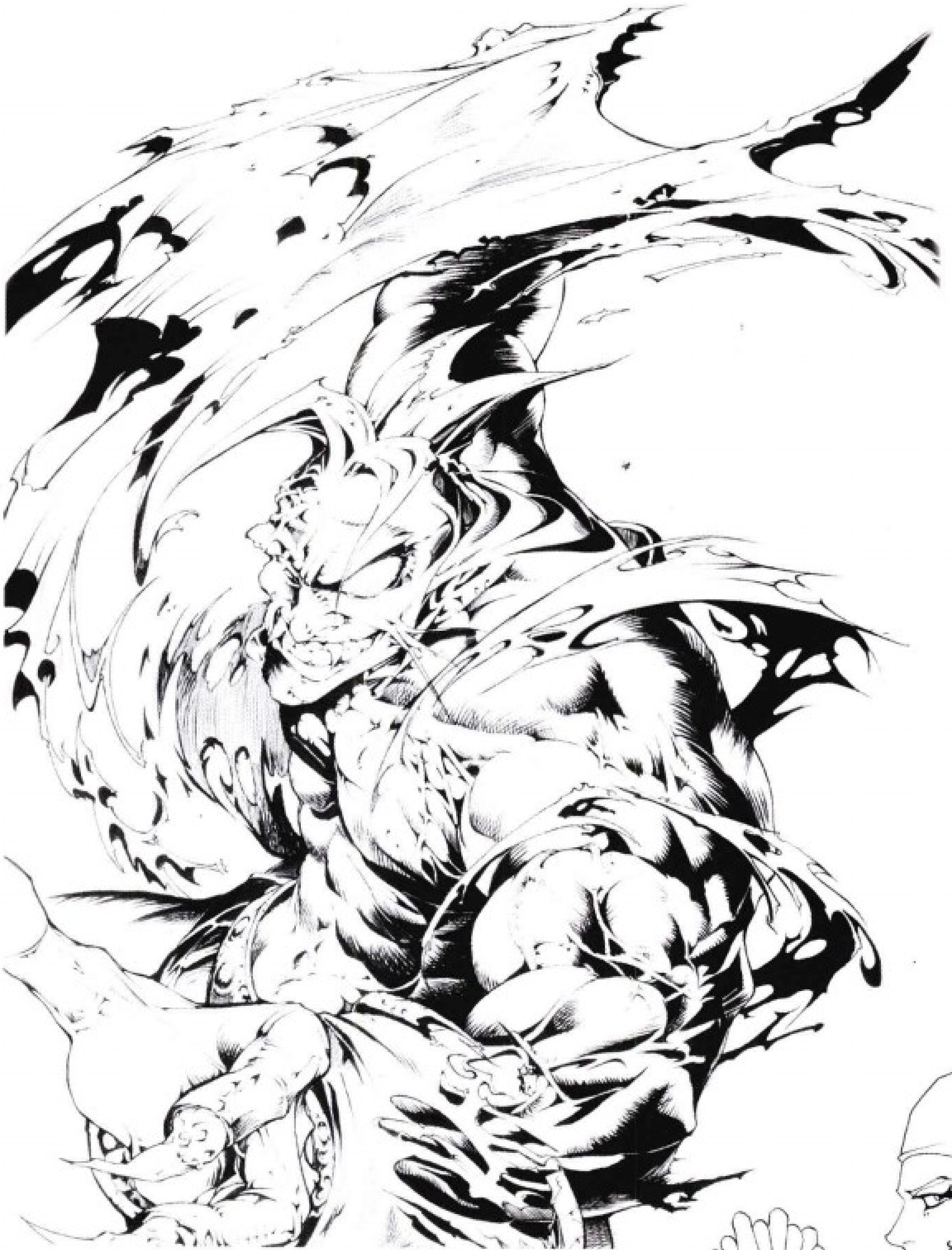


2000 年街头风格的漫画“疯狂摇滚吉他手”造型
绘画工具：国产 101 蘸水笔

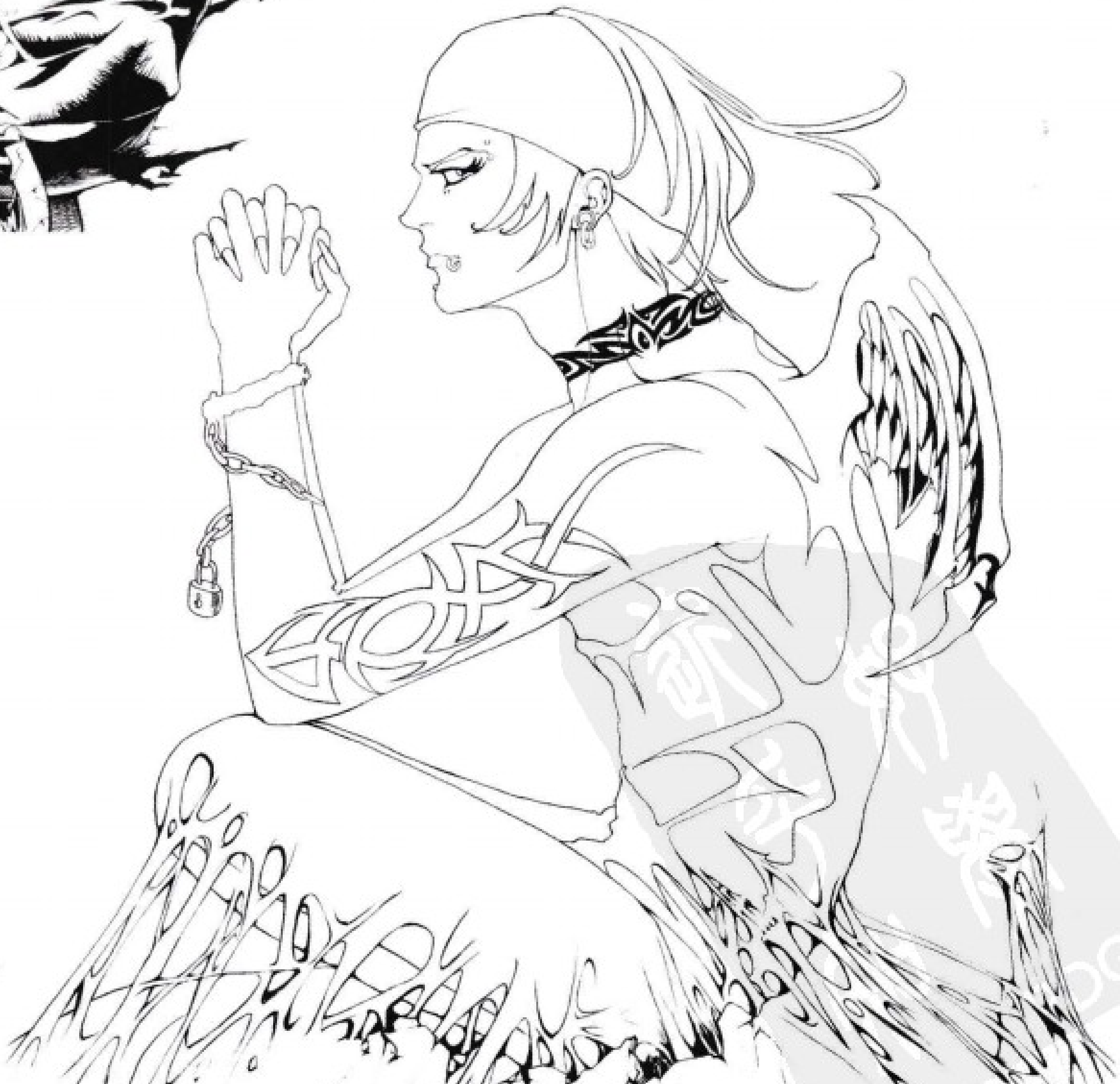


2000 年 Q 版漫画《金虹云游记》扉页
绘画工具：国产 101 蘸水笔

PDG

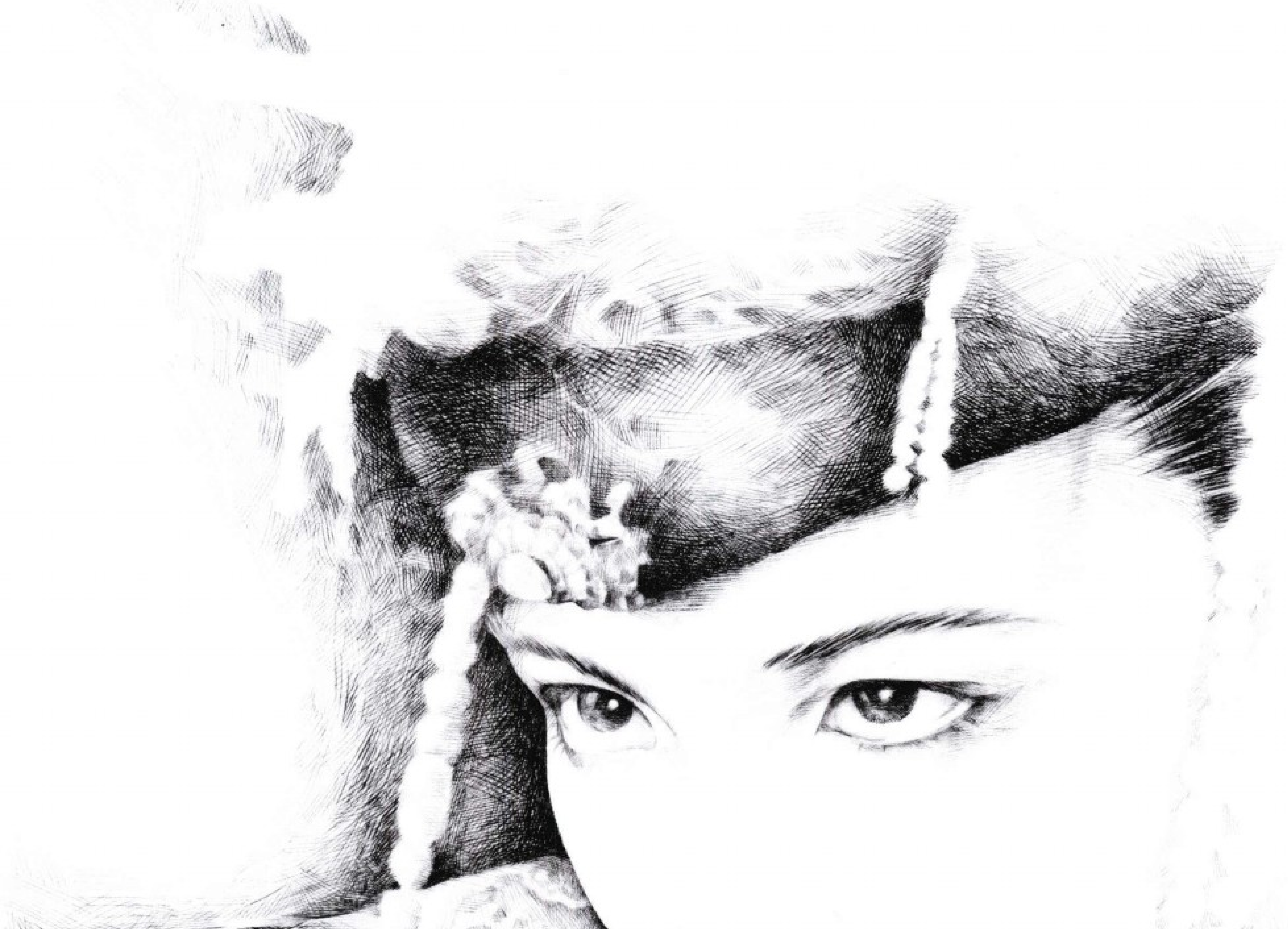


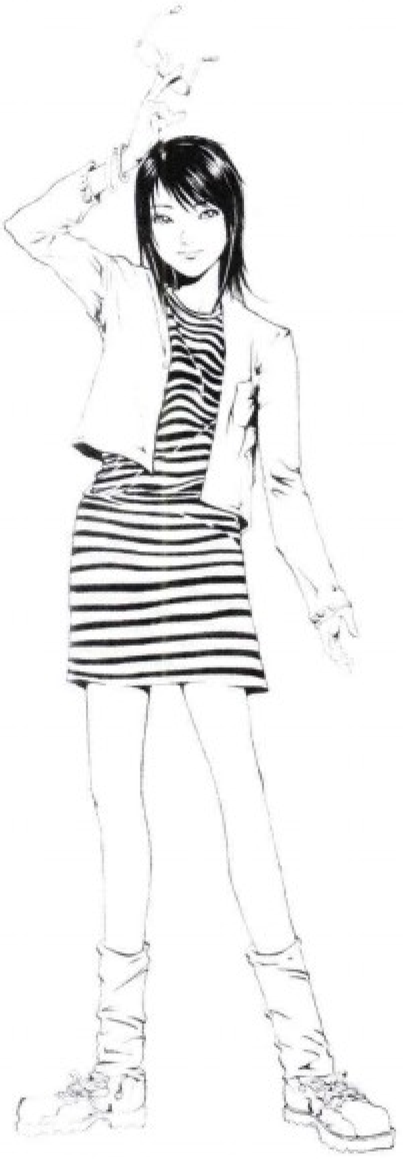
1999 年 欧美风格漫画——狂暴男 形象设定
绘画工具：国产 101 蘸水笔



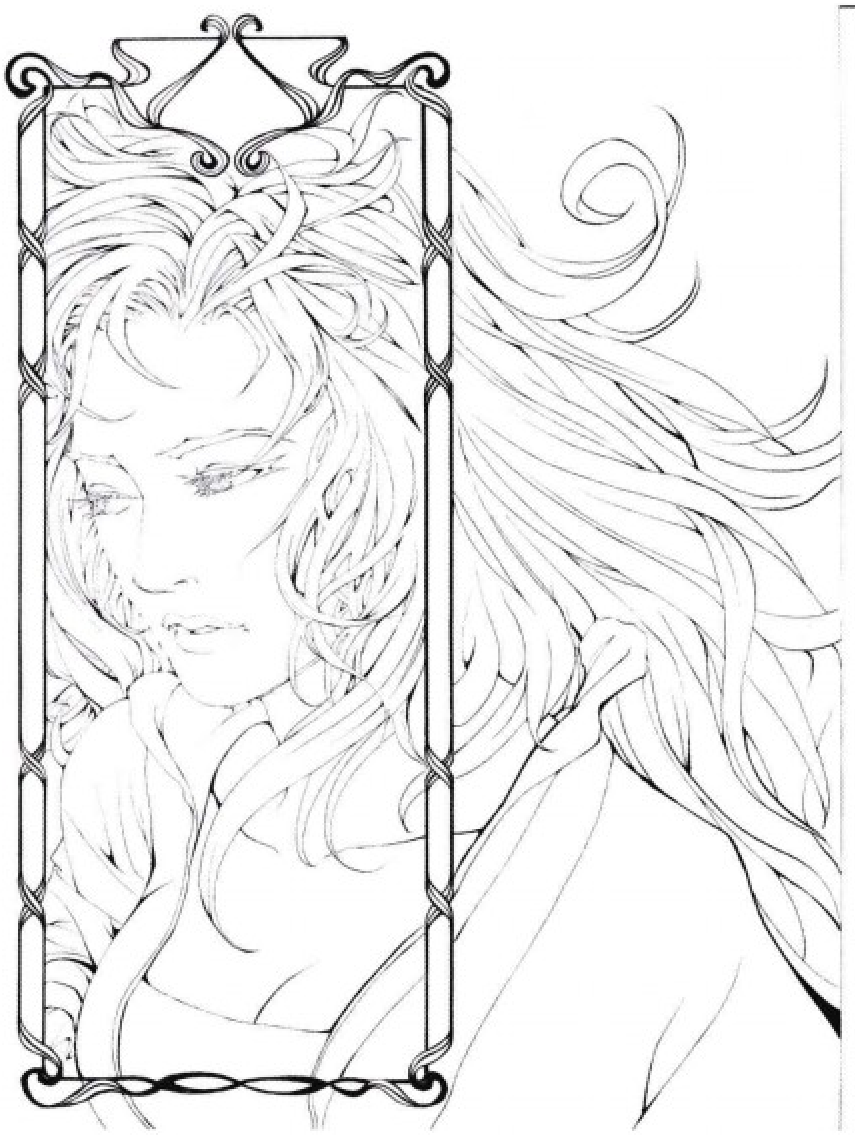
1999 年 奇幻漫画——男主角造型设定
绘画工具：国产 101 蘸水笔

1996 年 日本著名演员木村拓哉画像
绘画工具：工笔画小描笔

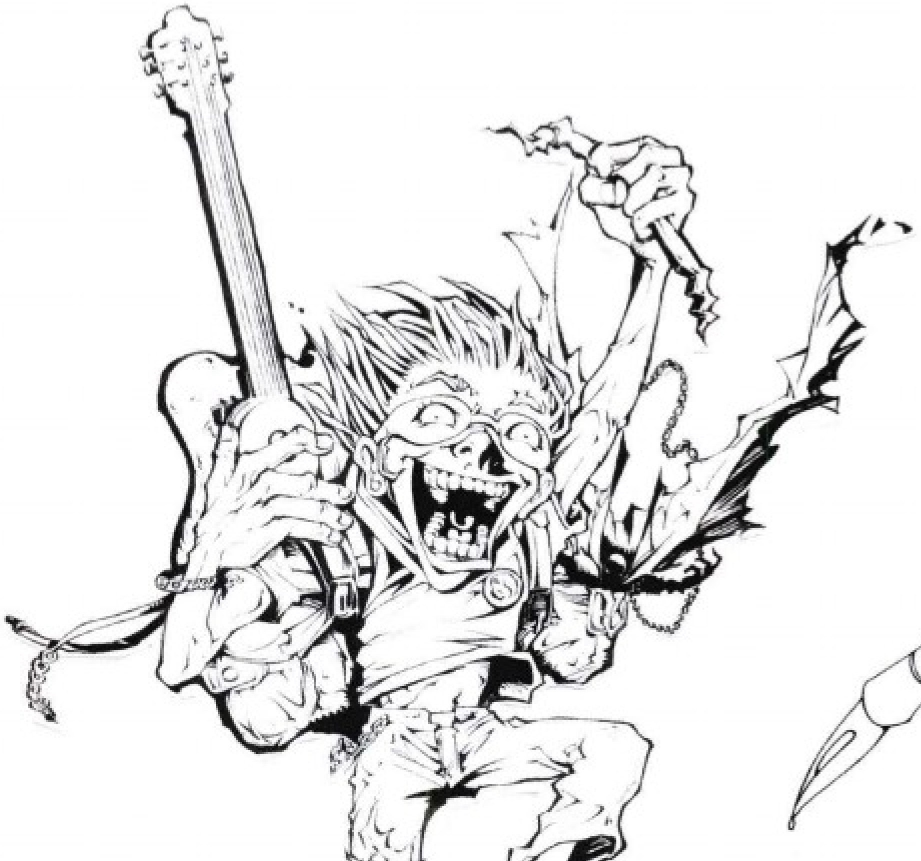




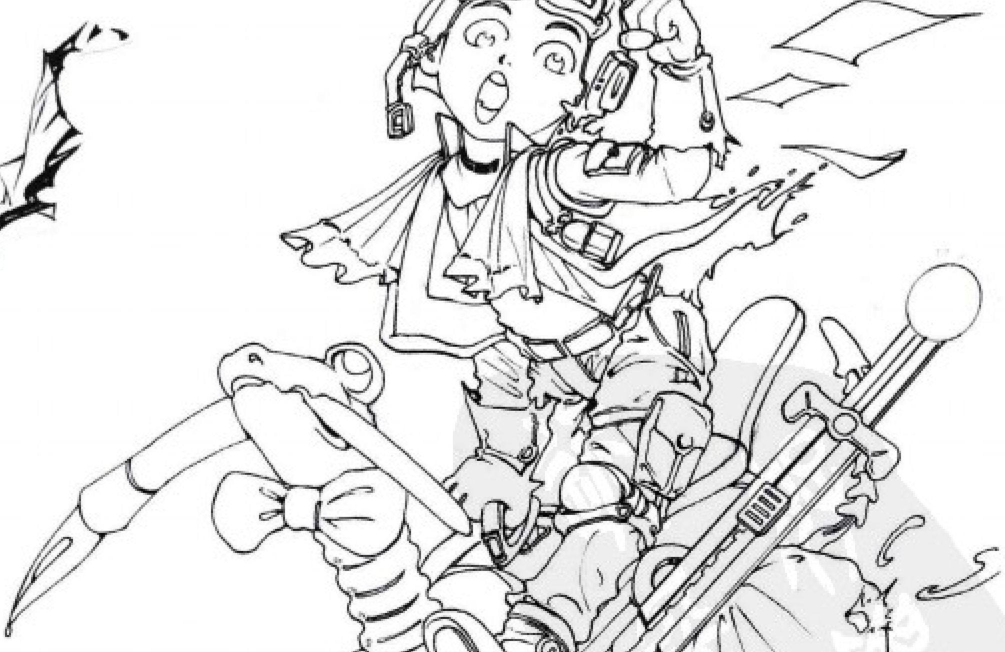
1999 年 校园漫画——女主角造型设定
绘画工具：国产 101 蘸水笔



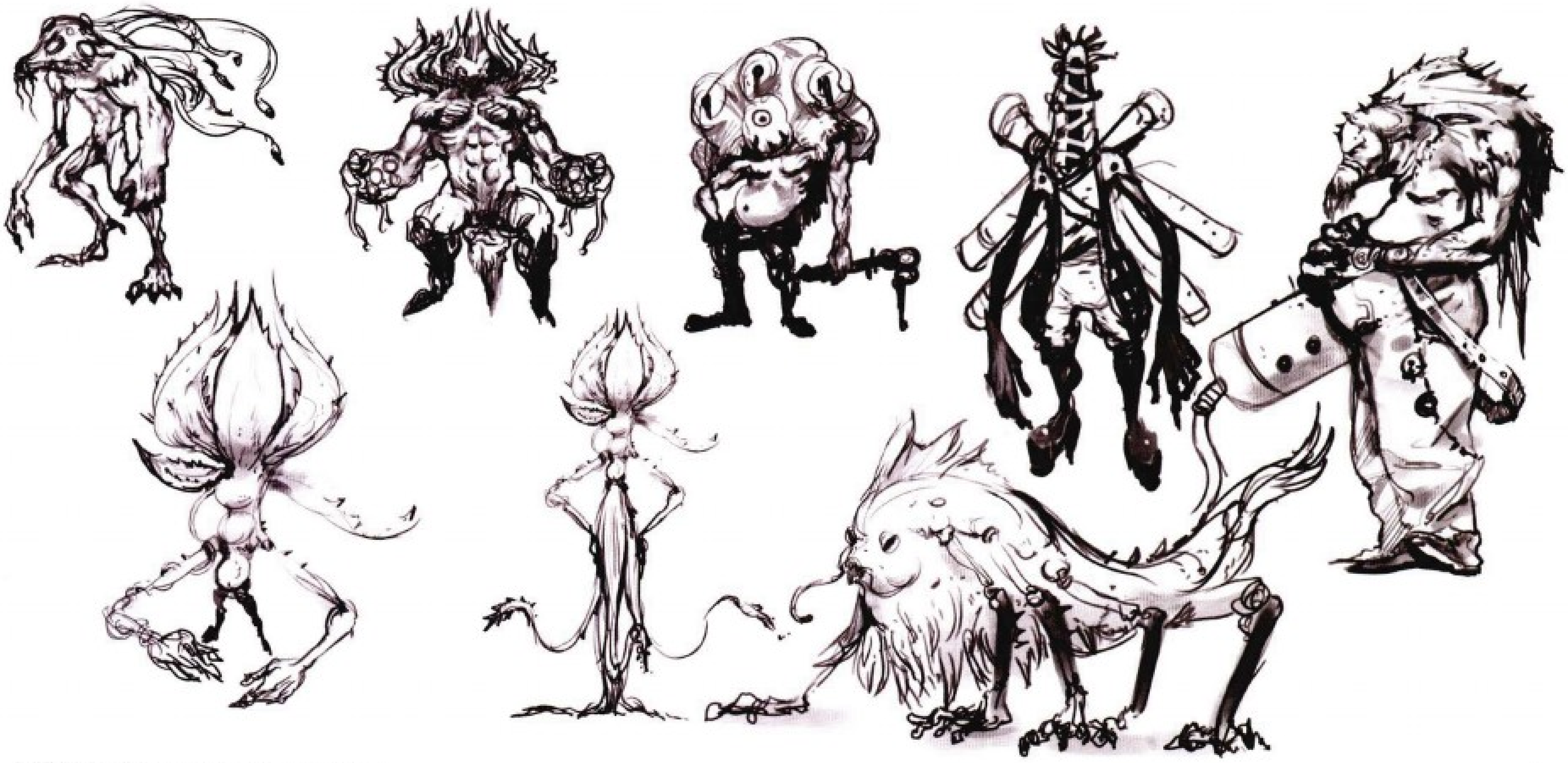
1999 年 武侠漫画《孤星传》扉页
绘画工具：国产 101 蘸水笔



1999 年 个人自画像
绘画工具：国产 101 蘸水笔



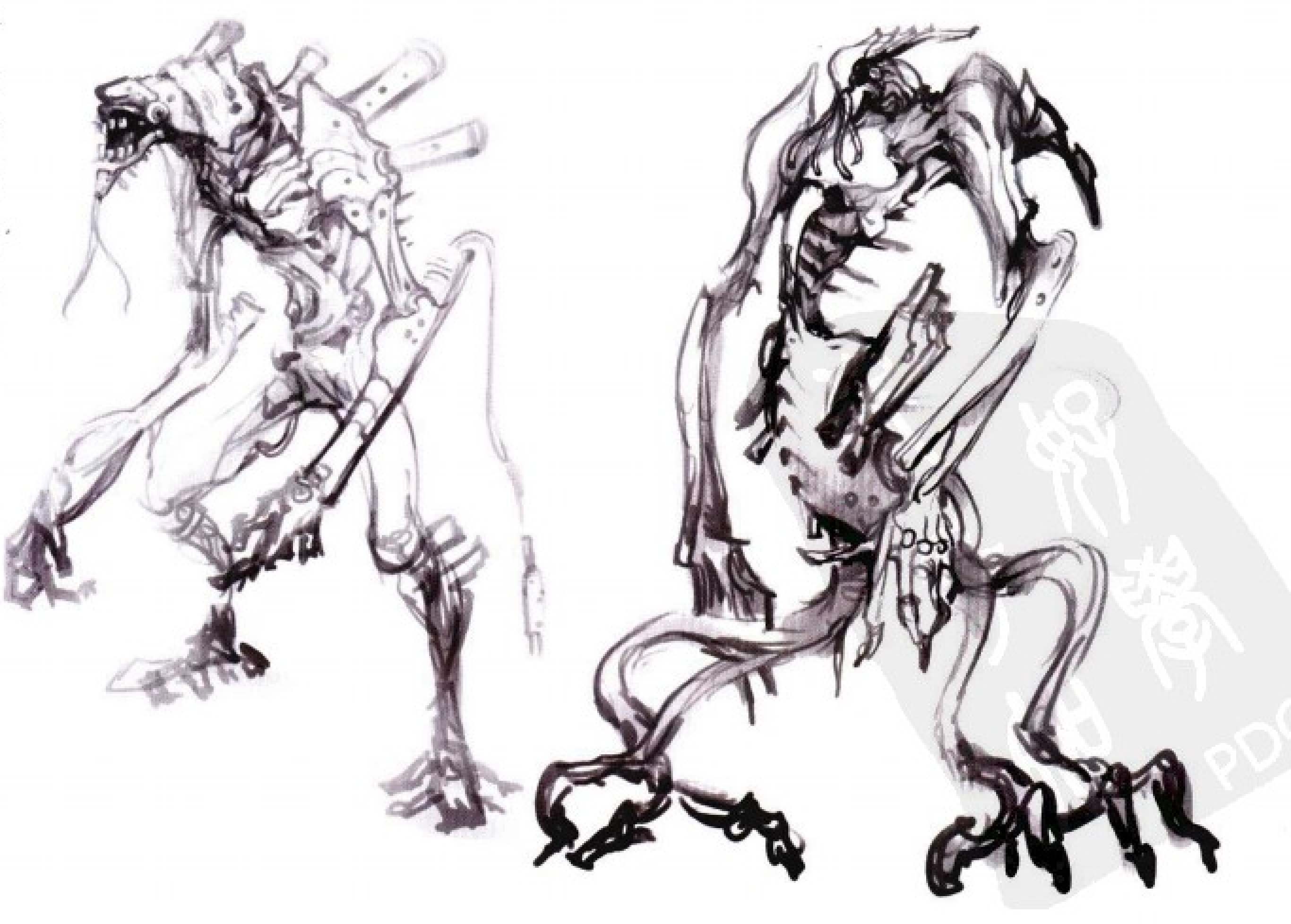
1999 年 漫画《漫画教室》扉页
绘画工具：国产 101 蘸水笔

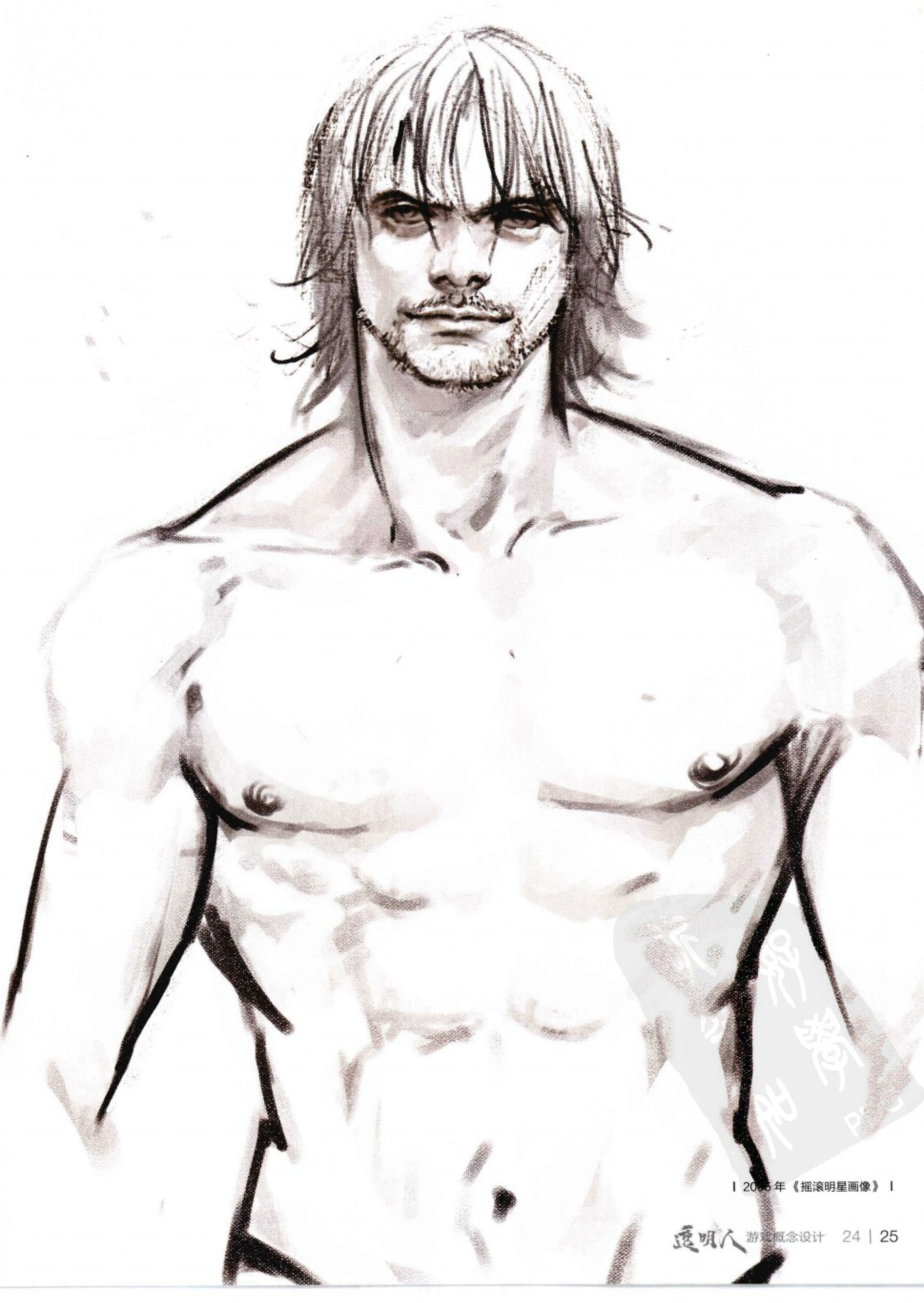


1.2.3 关于电脑绘画

电脑勾线，毕竟是隔了一个屏幕，有一定的距离，所以刚开始在电脑上勾线或创作时感觉很难适应，不像在纸上感觉那么得实在，电脑勾线感觉很飘。不过问题不在于工具是什么，而在于驾驭工具的人，必须适应所有工具来实现自己的创作效果。只有经过纸上的练习后，才能在电脑绘画上去追求那种更真实的画感，这样你才能在电脑上画出感动。

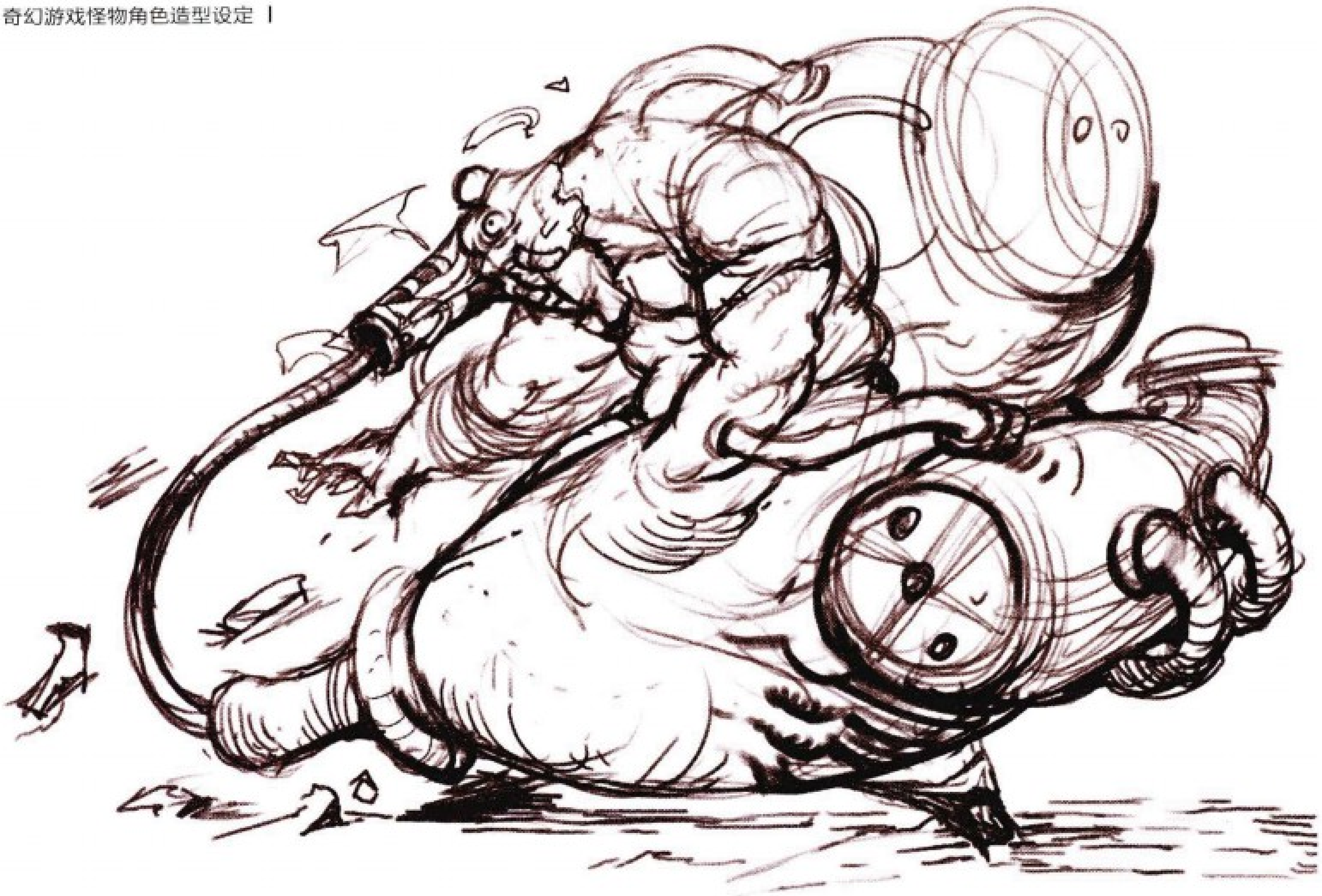
总结：通过纸上绘画和电脑绘画的比较，电脑绘画的优势在于环保，无需那么多的纸、笔、墨等资源，只要有电，在哪里都能创作，并且能永久地把文件保存下来，不会变色，而且画错可以无限次地重来。纸上绘画是完全不能画错一步的，一旦画错，这张画就废了，但是纸质绘画的优势在于它的艺术价值比电子绘画的高。因为手绘的这张画是世界上唯一的一张，它不会 100% 地被复制，如果拍卖一张艺术品的话，手制绘画肯定胜于电子绘画。但是时代在飞速地发展，我们必须适应现在的 IT 产物，熟悉这些工具。不管是手制绘画还是电子绘画，最终的目的就是你创作出了无数张令人感动的作品。

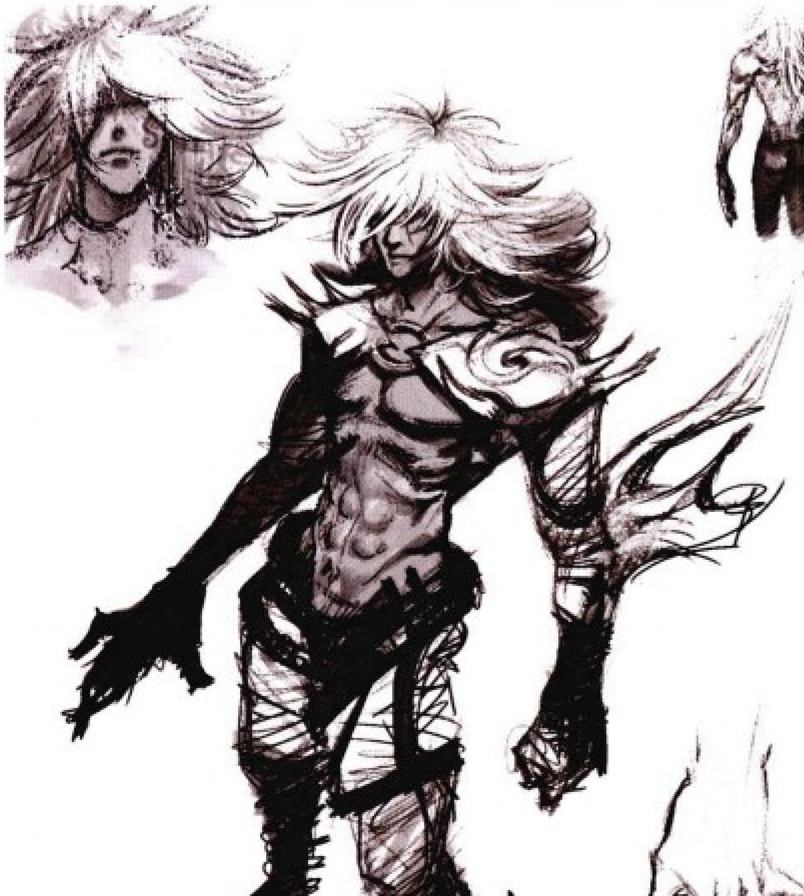




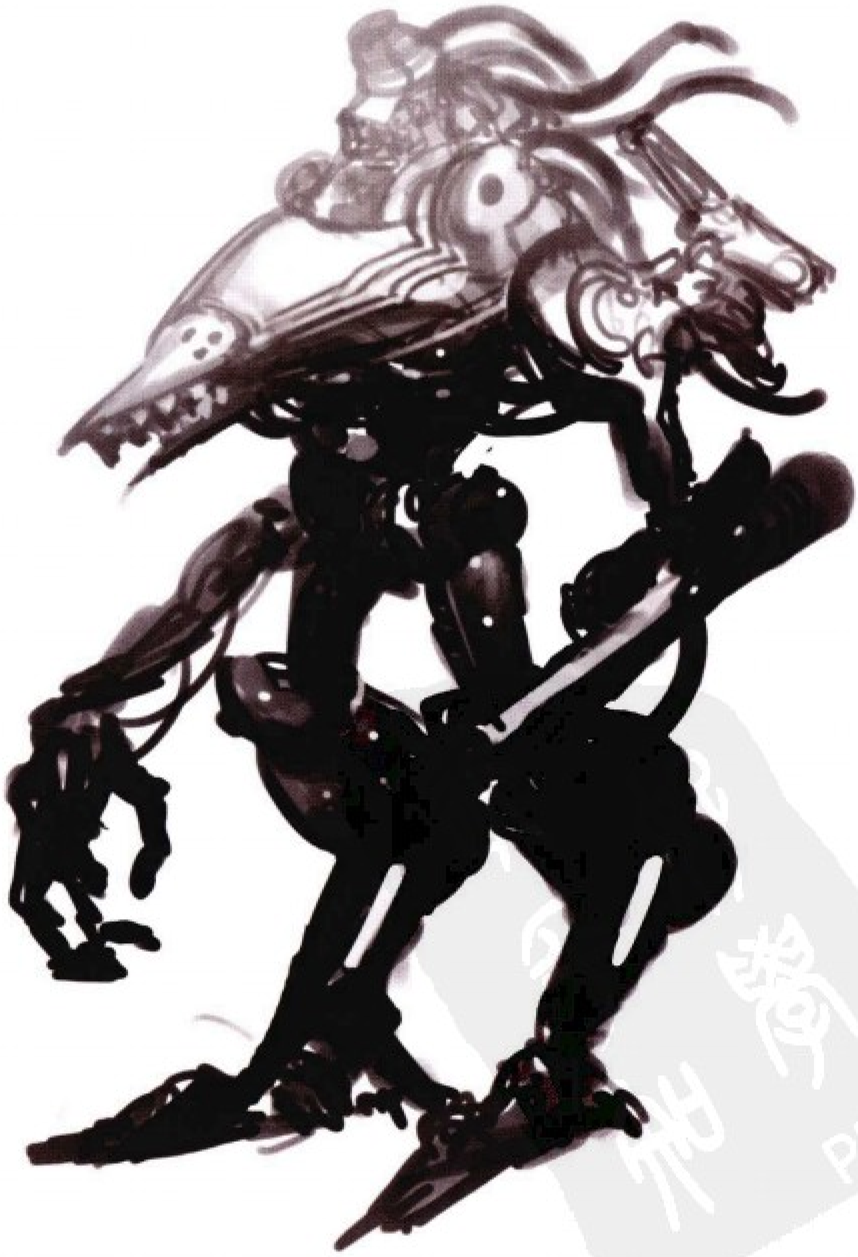
| 20[illegible]5 年《摇滚明星画像》 |

| 2010年 奇幻游戏怪物角色造型设定 |



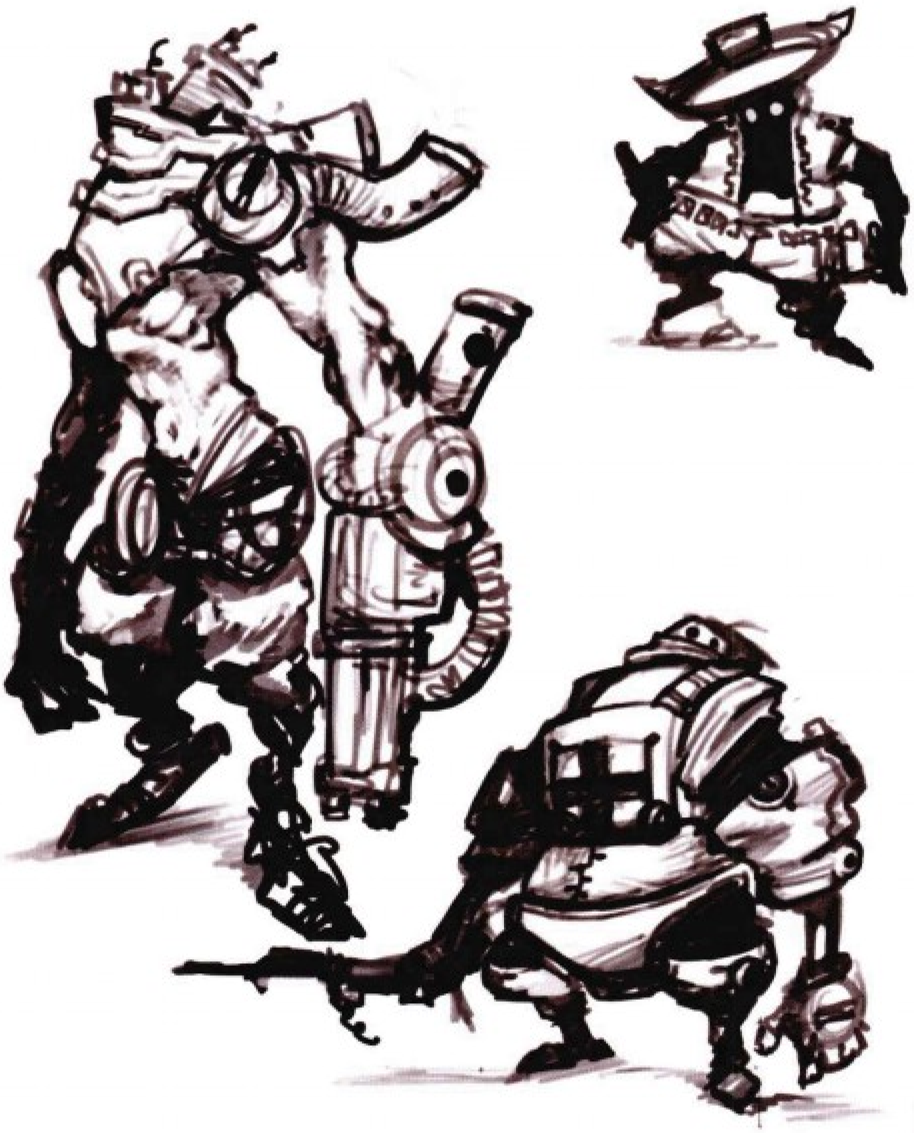


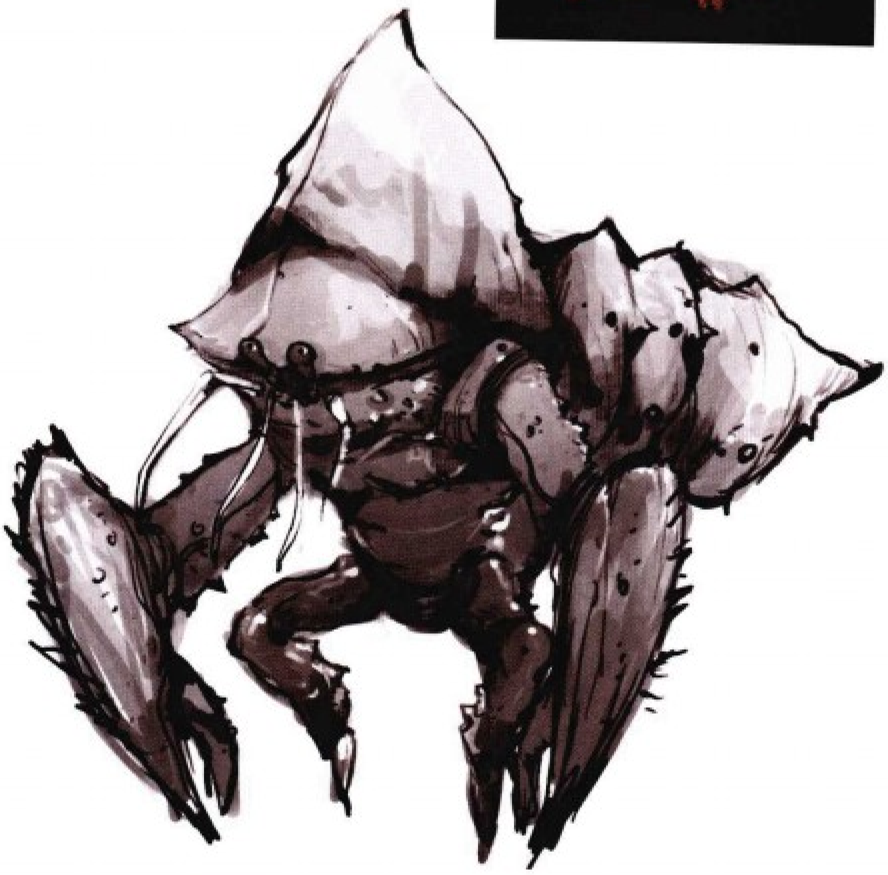
| 2005年 奇幻漫画男主角造型设定 |

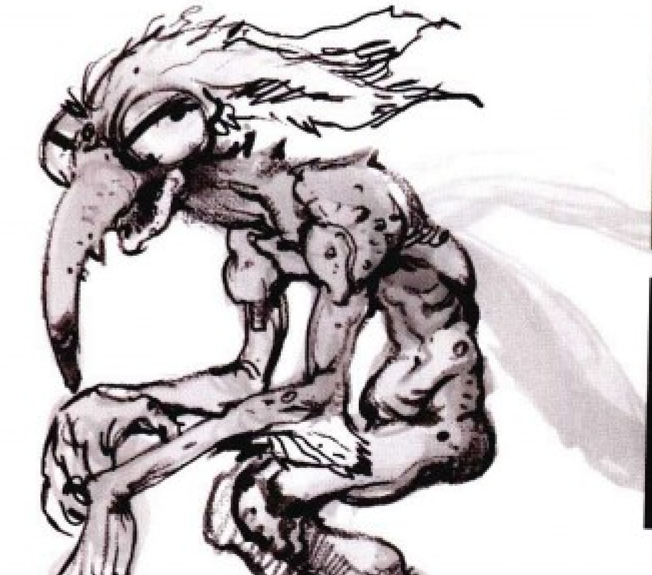


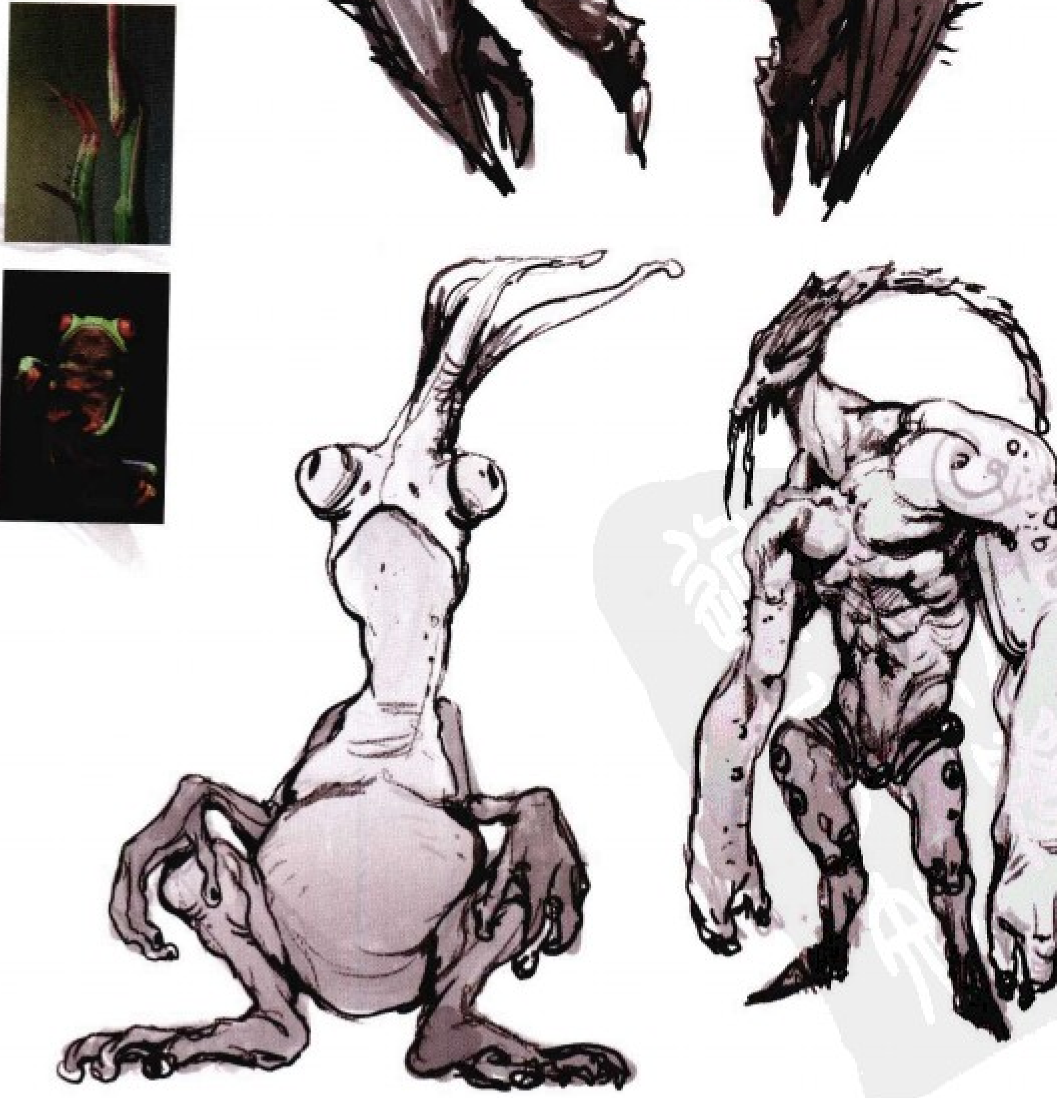
| 2009年 科幻漫画机器人造型设定 |

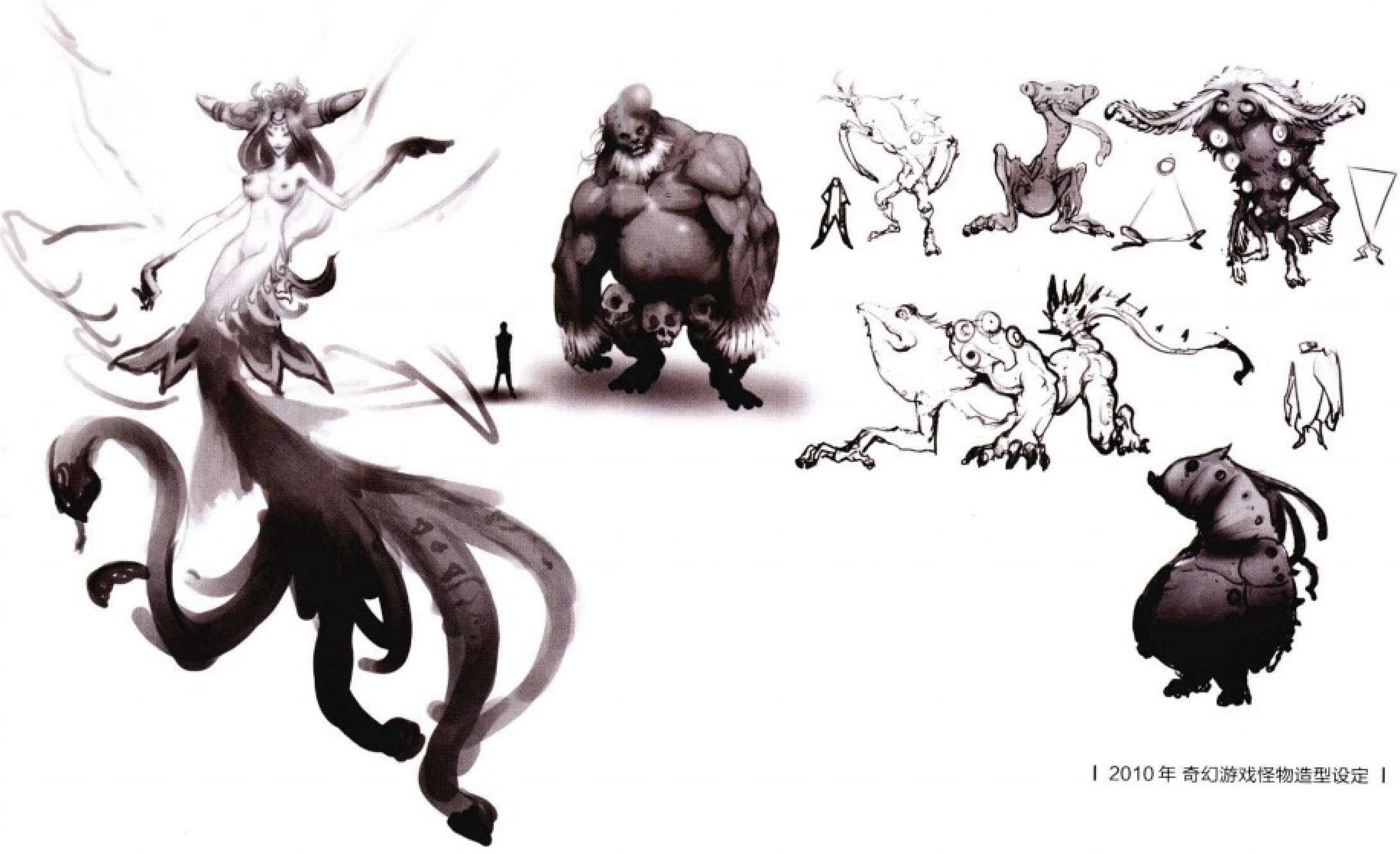
PDG



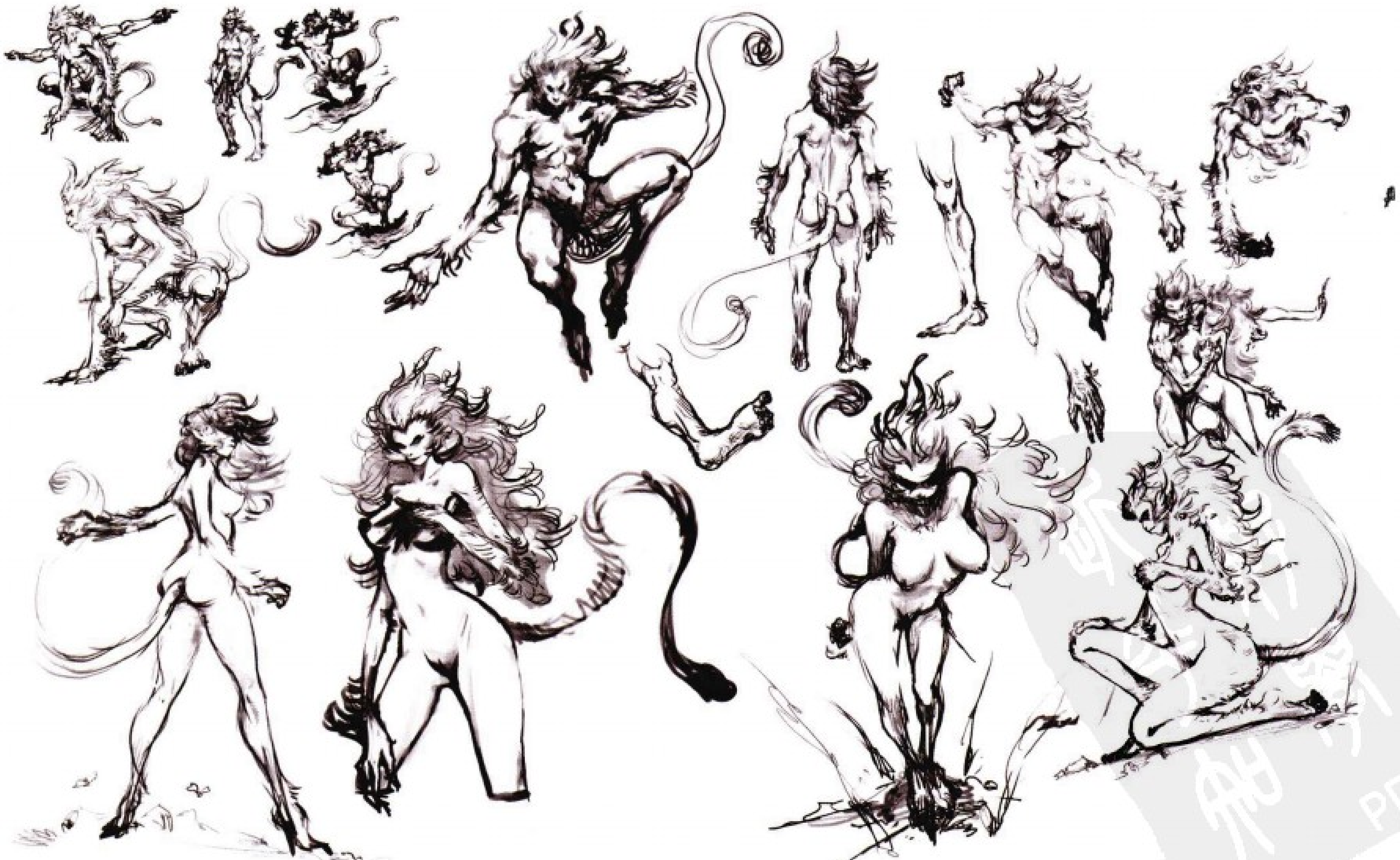








| 2010年 奇幻游戏怪物造型设定 |



| 2010年 为《七十二变》杂志主办的《齐天大圣》角色创作活动设计的草图 |

PDG

1.3 速写练习

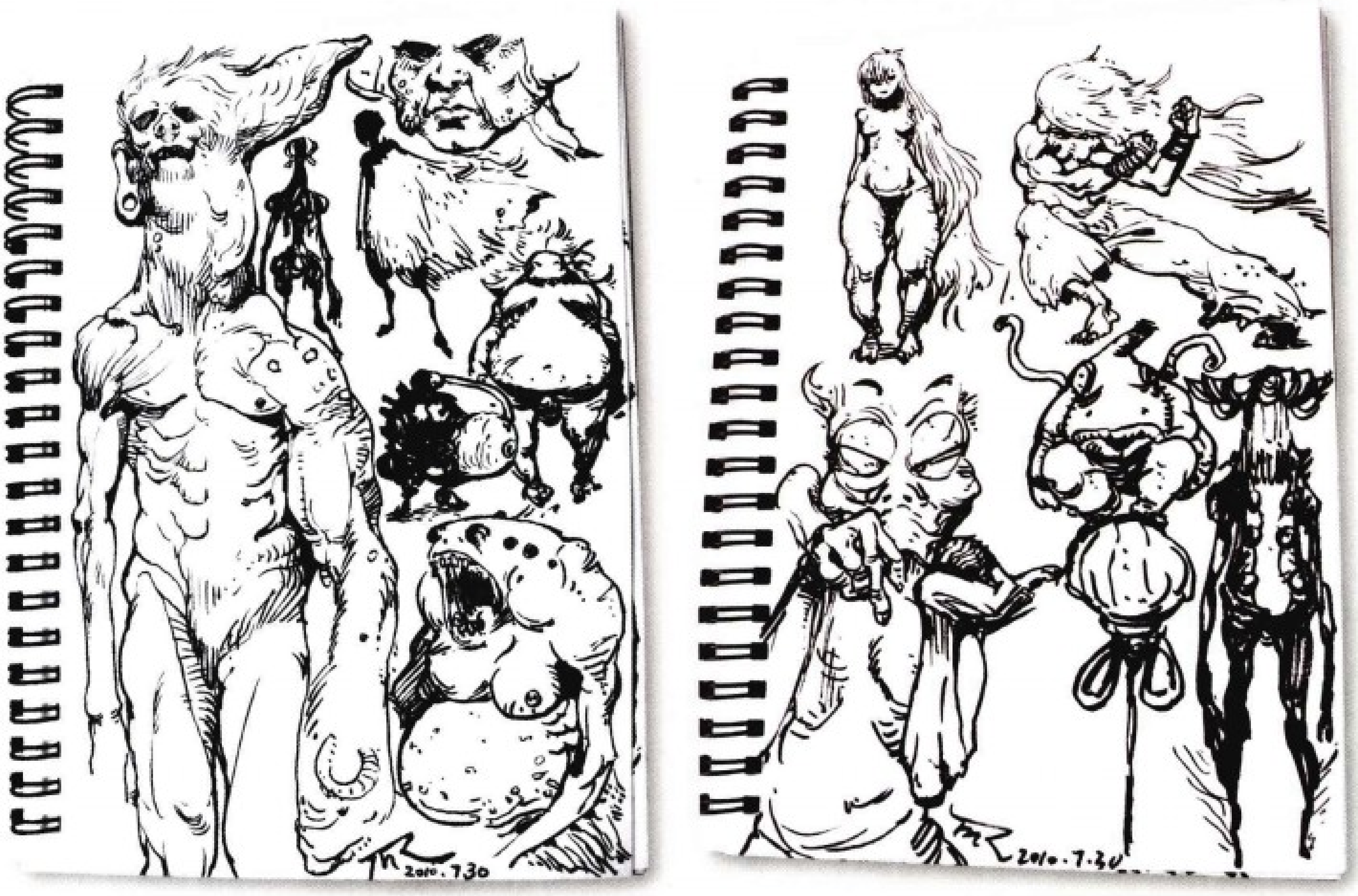
一本速写本，一支笔，你到哪里都能随心所欲地画，这就是速写的魅力所在，它还能克服你直接在本上画画的那种恐惧感，因为在纸上不能像在电脑里一直 ctrl+z 了，必须一笔成形。

当看到不错的生活元素时，就可以在速写本上进行记录，画的时候一定要大胆，画错了也不要紧，关键是积累还有提高自己的心理素质。在咖啡厅里画，在大街上画，等人的时候画，吃饭前画……记录你每一刻的灵感，这些都是你以后进行创作的积累。

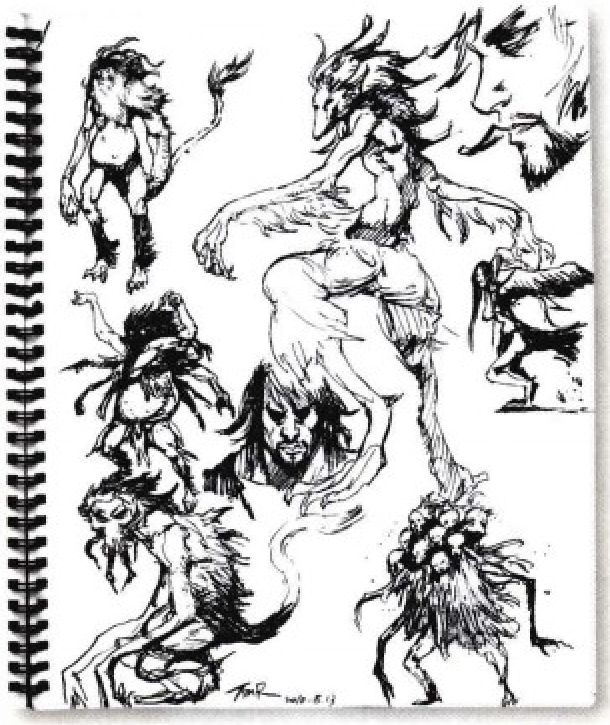
努力积累第一本、第二本、第三本……泡好一杯浓香咖啡，静静地坐在沙发上，尽情沉浸在画画的享受中吧。

1.3.1 奇幻风格

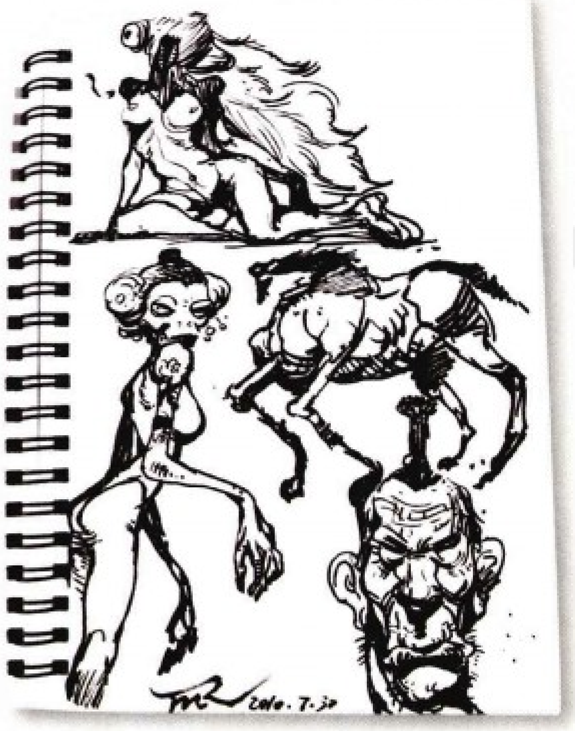
我特别爱用一次性毛笔来画速写，用笔自如，用笔力度的轻重能让笔触虚实变化得很明显。

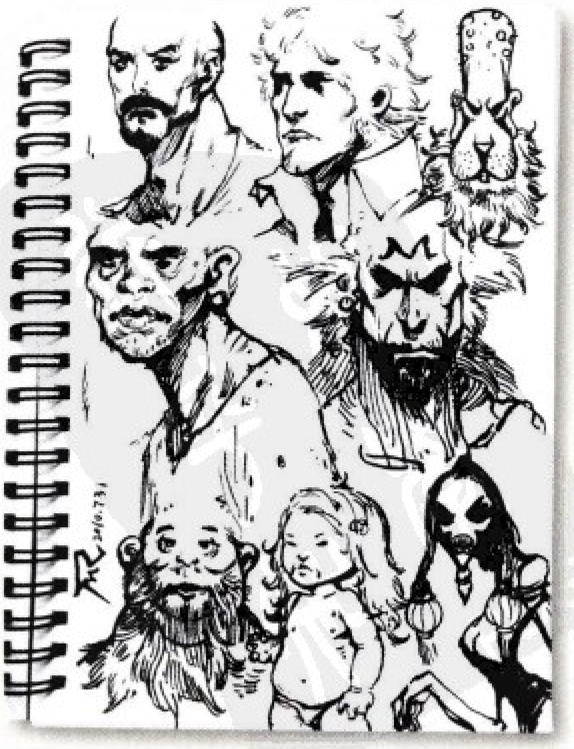


| 在机场登机前画的速写 |

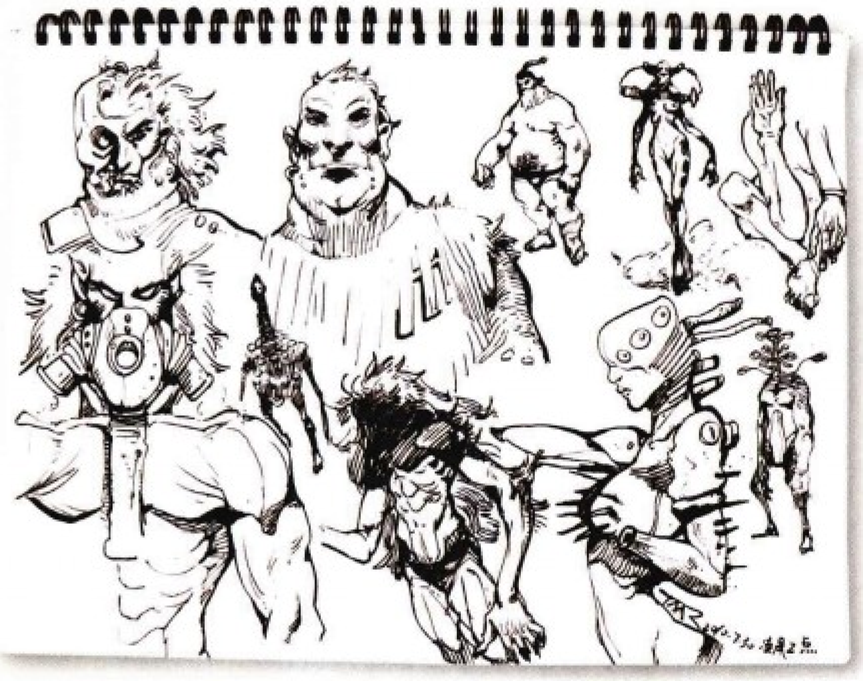


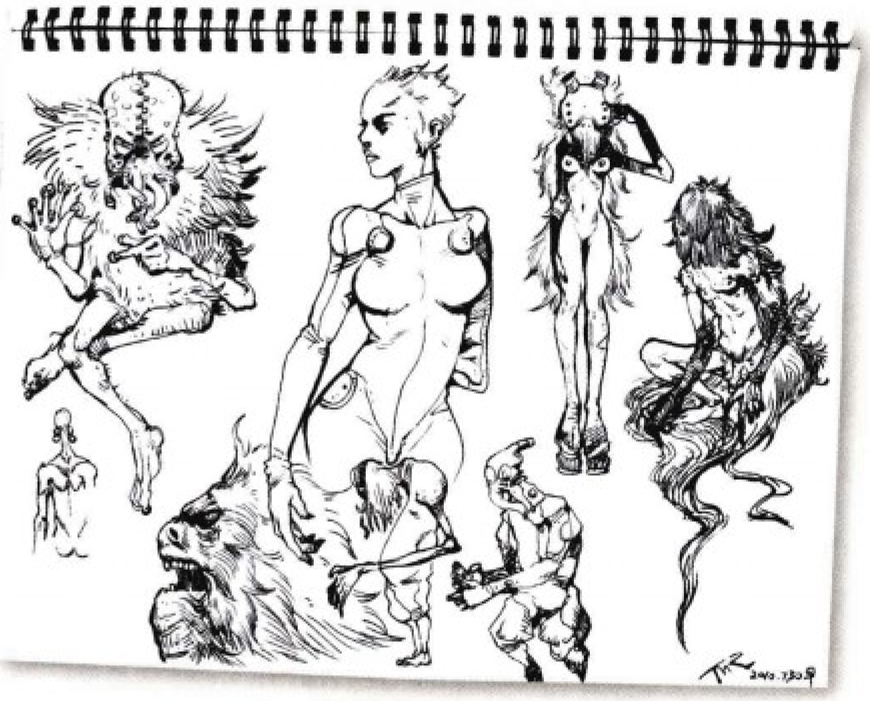
| 喜欢画这些怪物多过画正常人体 |





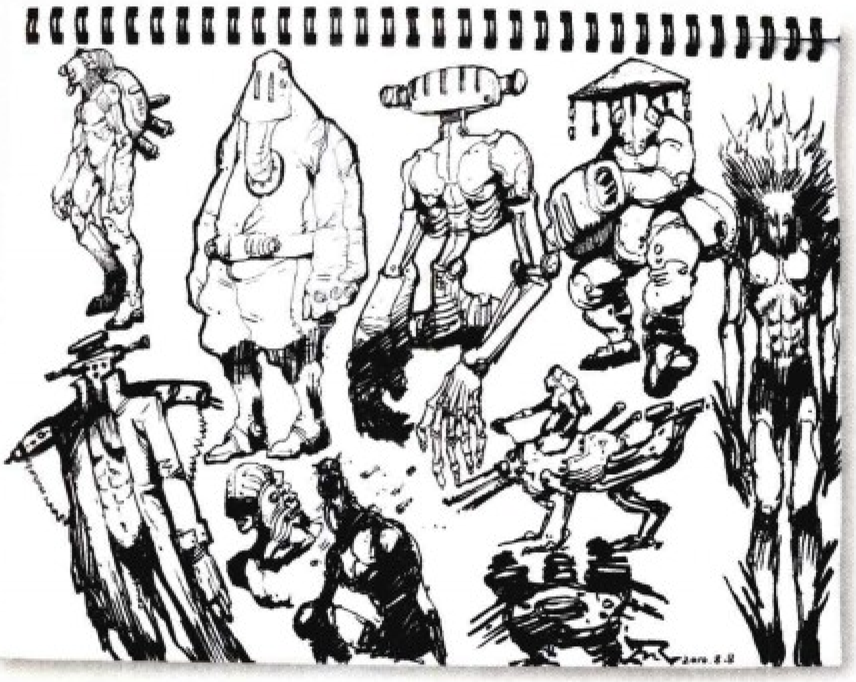
| 头像速写 |

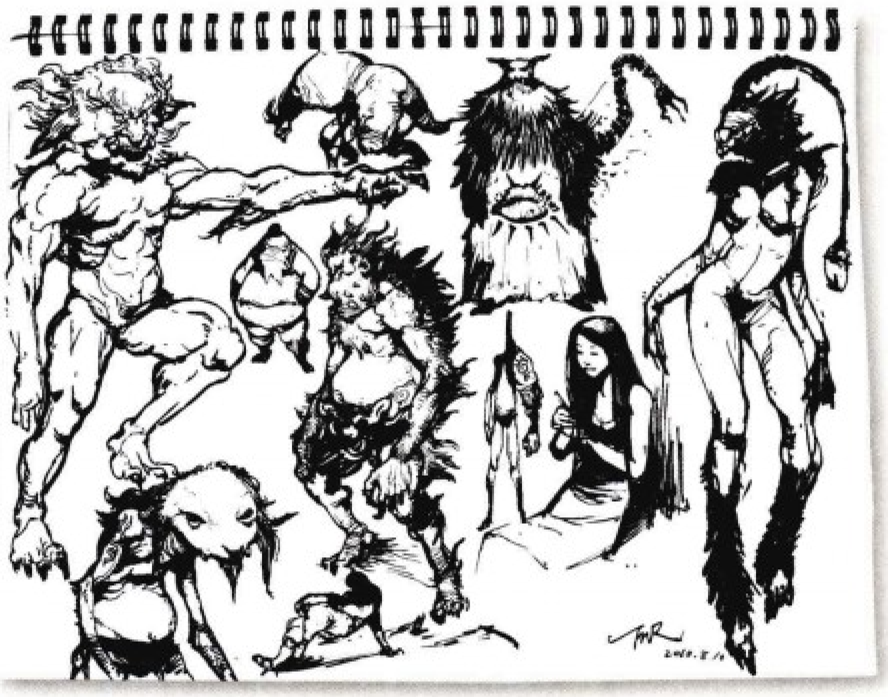




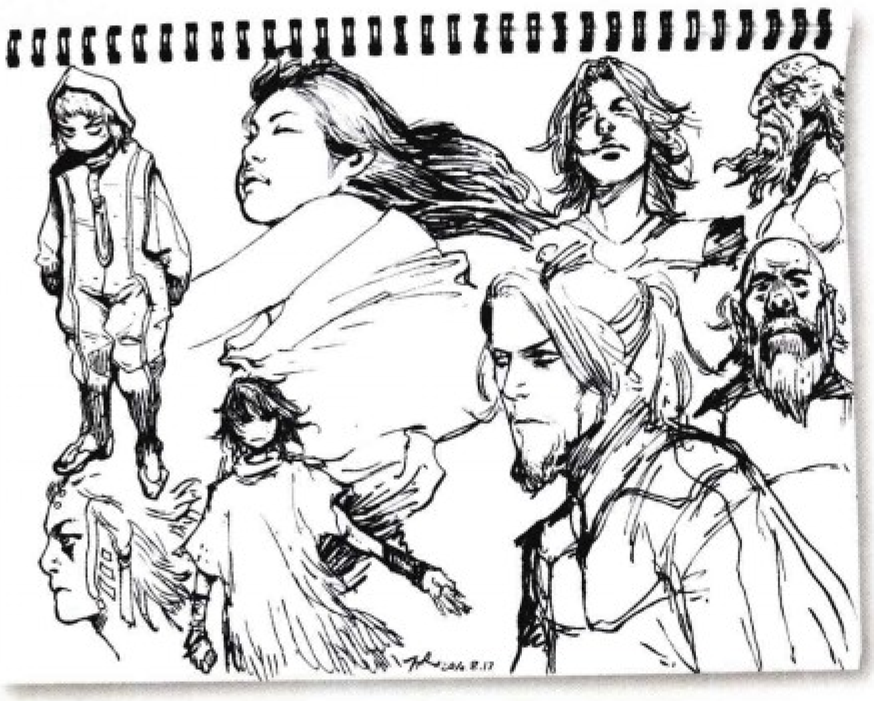
画一些生化机械兵的造型。

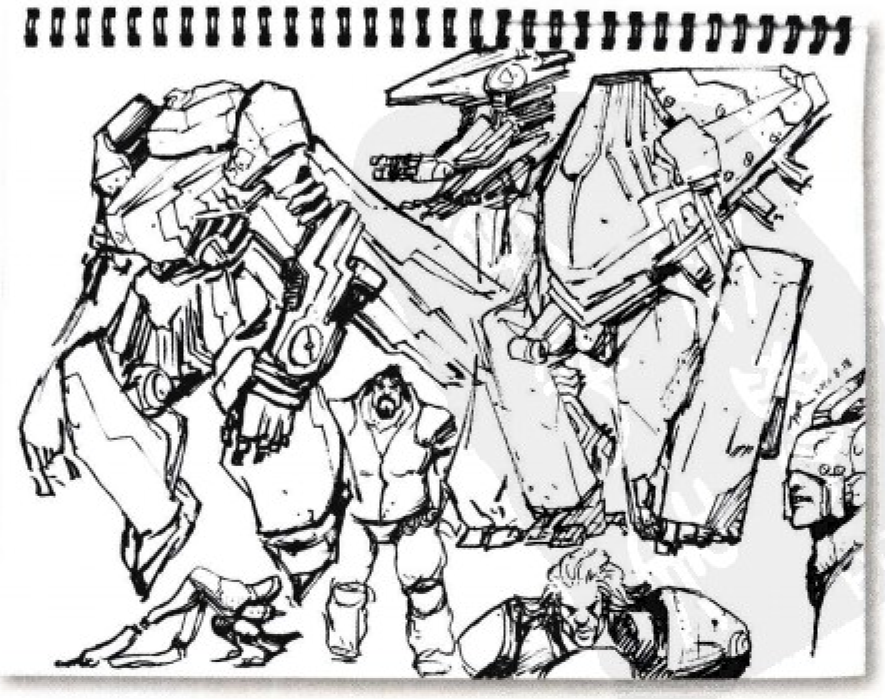
梦里常常梦见的怪物造型，于是随手将他们画了出来。



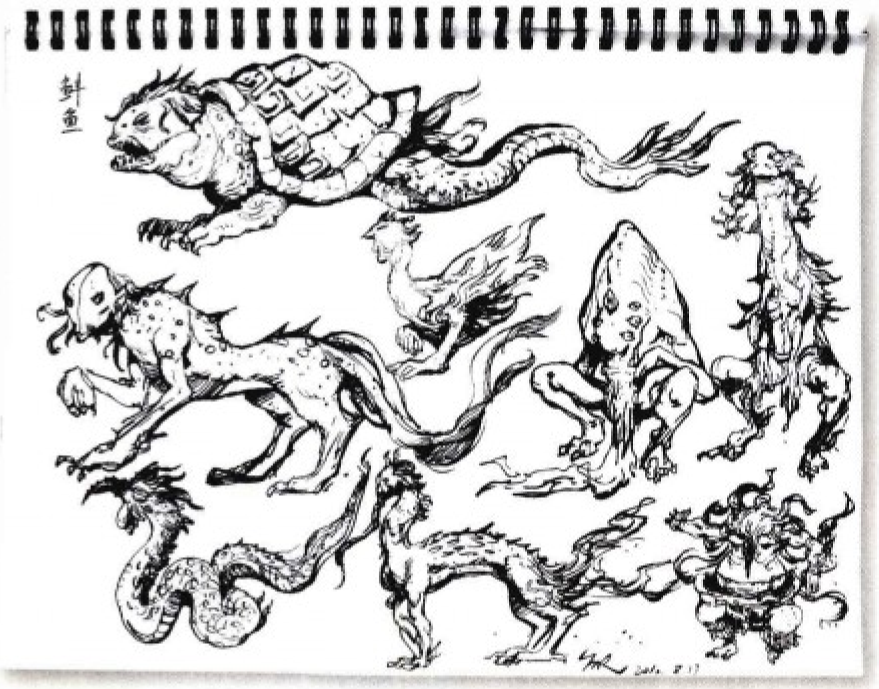


画了一些机械科幻的造型，画得不顺手。



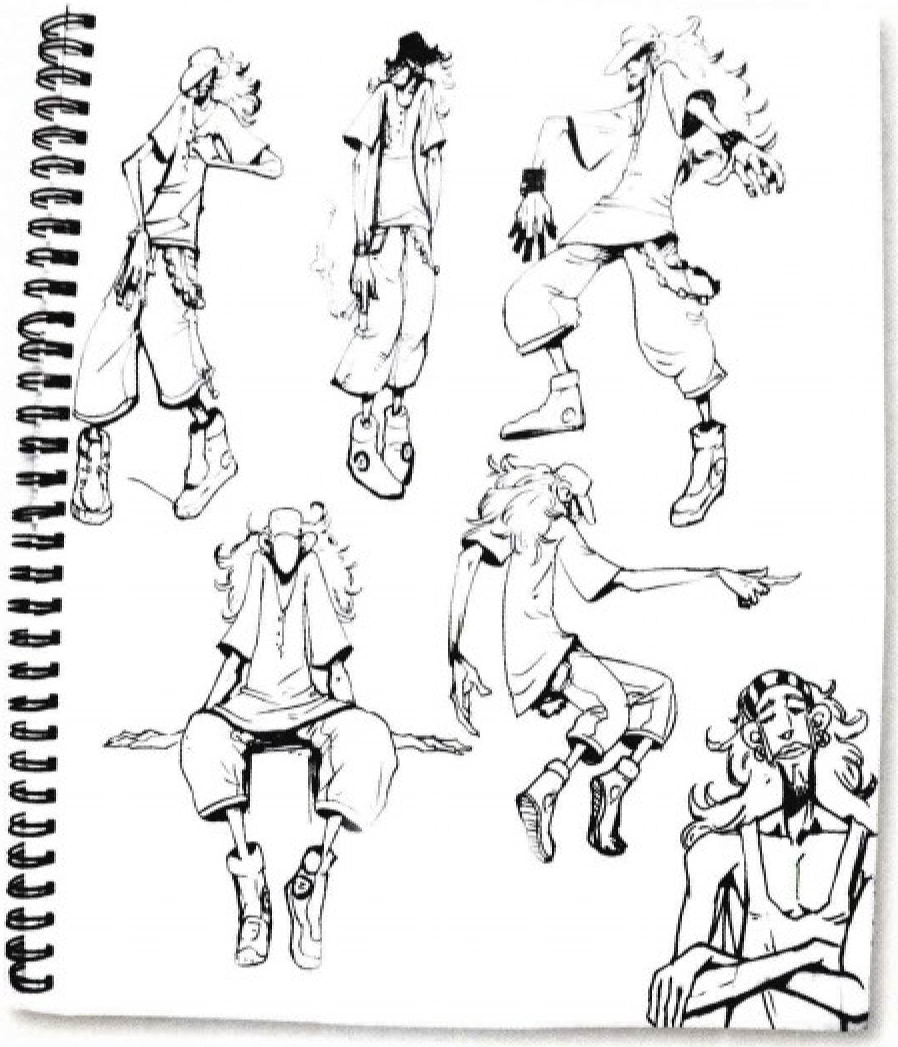


在外吃饭前，脑海里浮现出很多《山海经》里怪物的样子，于是马上拿笔将它们一一画了出来。

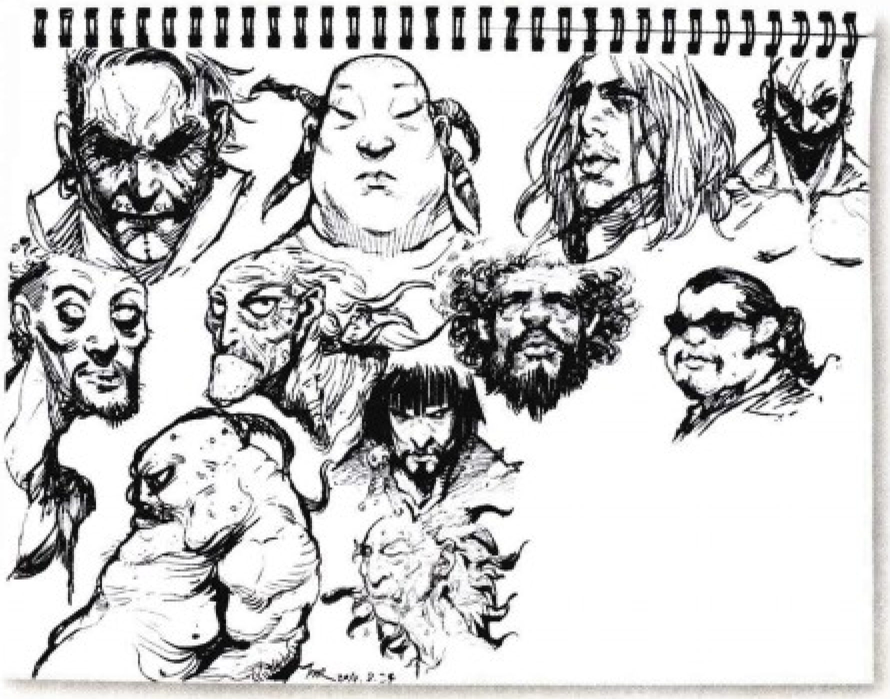


1.3.2 街头风格

街舞男一直是我爱表现的画题，男主人公瘦瘦的骨感体型是最好表现动态速写的啦。

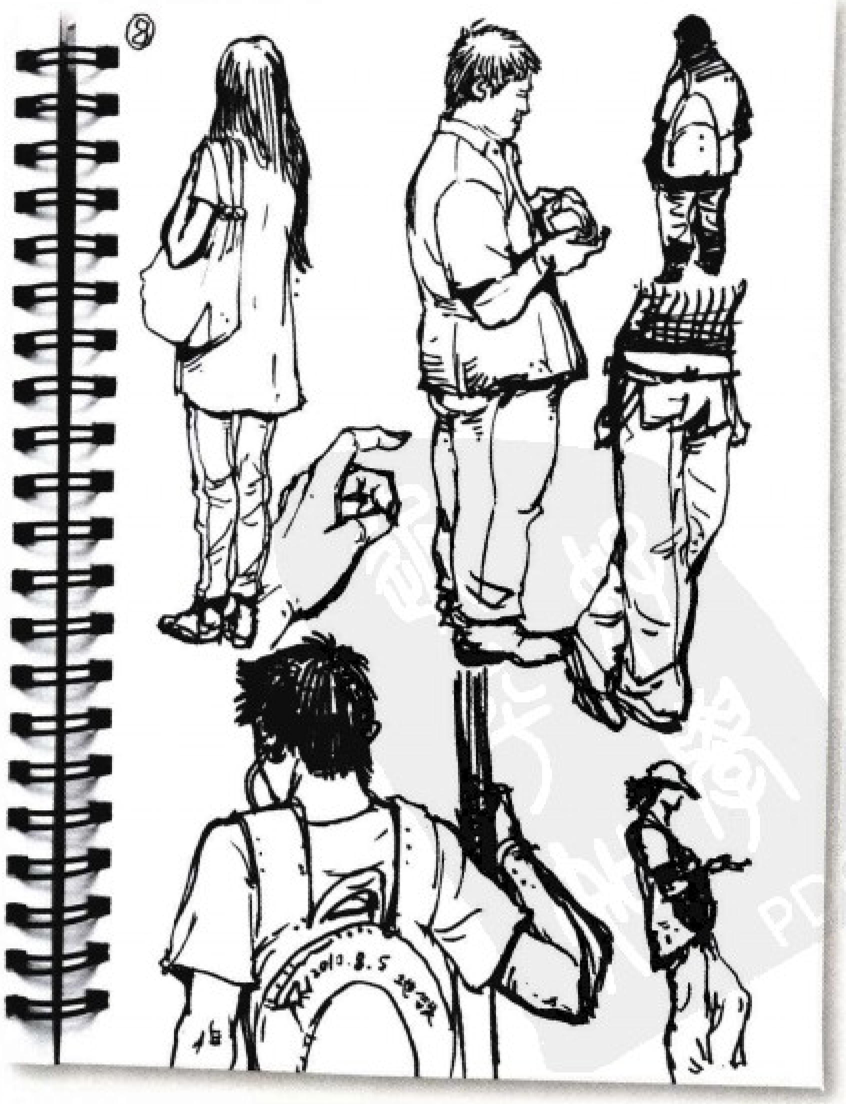


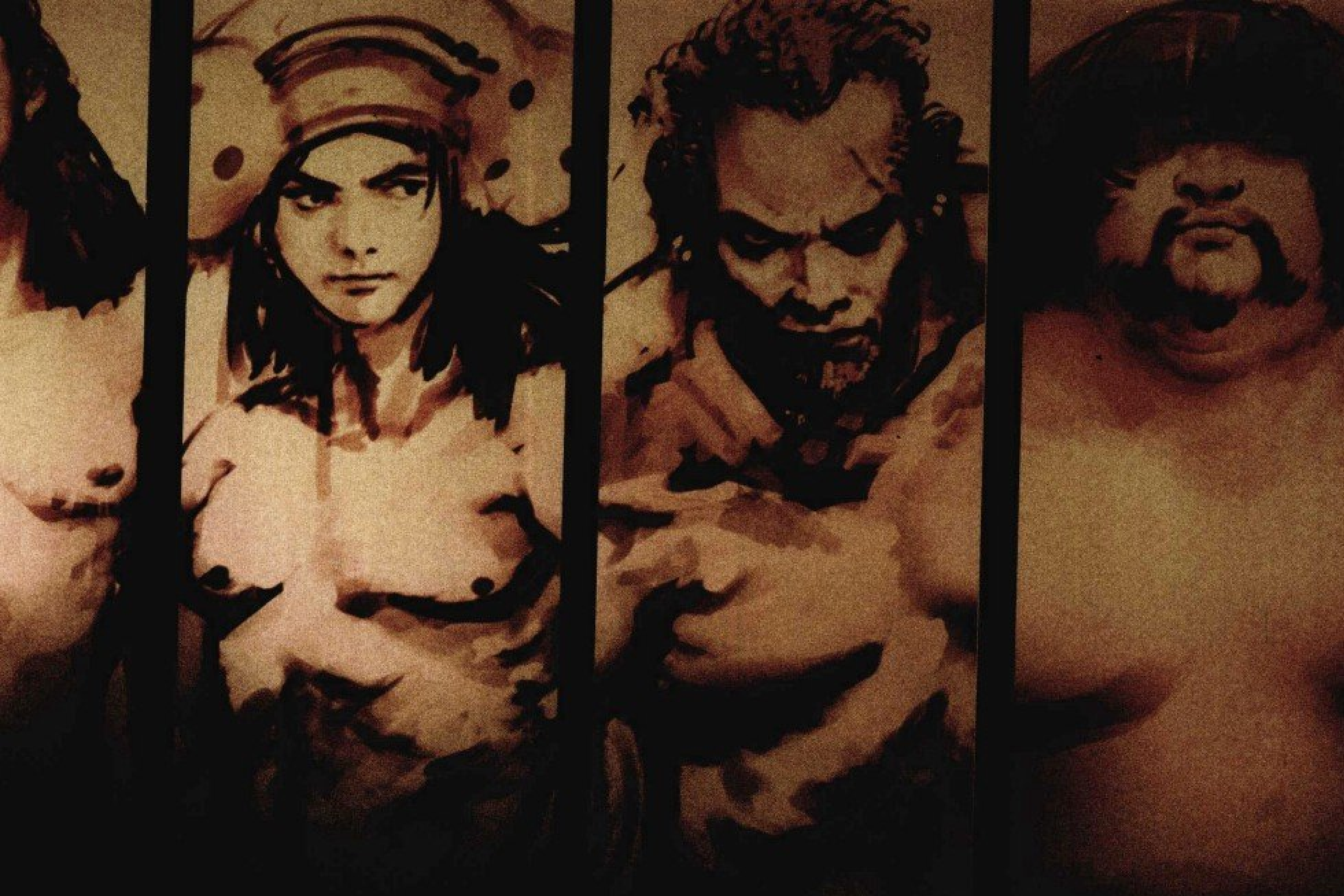
这是一天早上起来，画的一些头像练习，想表现各种不同个性的面孔。



1.3.3 写实风格

坐地铁时画的人物动态速写。





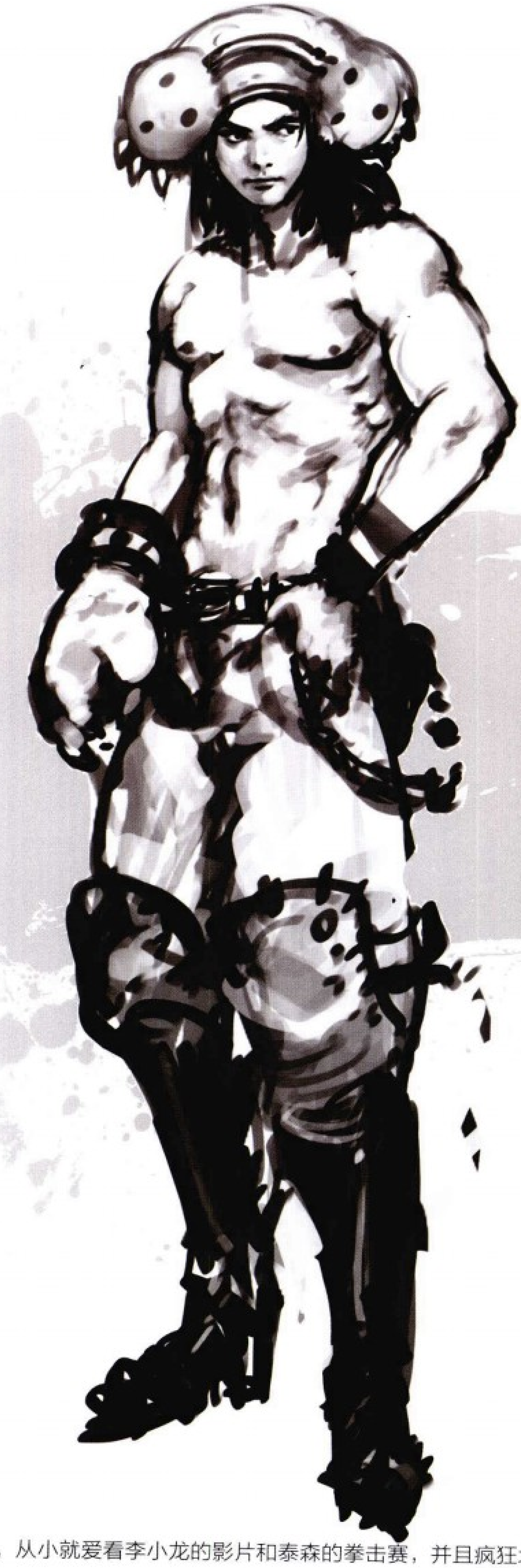
1.4 自命题练习

经过以上几步的训练，你可以尝试着拟一个感兴趣的主题进行创作，题材不是最重要的，感觉就是你想要创作了，而且到了可以进行创作的这一步了，所以就不要压抑自己，好好释放自己，创作出一系列有趣的人物吧。

自命主题，故事不用想得太过于完整或者有多么复杂的情节，最好用最最简短的语言来概述故事内容，设计几种不同体型的角色，简述他们所属的生活背景，有什么功能等就 OK 了，用最简短的语言表现出精彩的角色设计。

1.4.1 街头拳衡

这次主题是设定在一帮以街头打拳为业余爱好的个性青年，给每个人定义好一个故事背景和个人介绍是非常有意思的创作。



名字：安

绰号：秒杀一切的怪拳哥

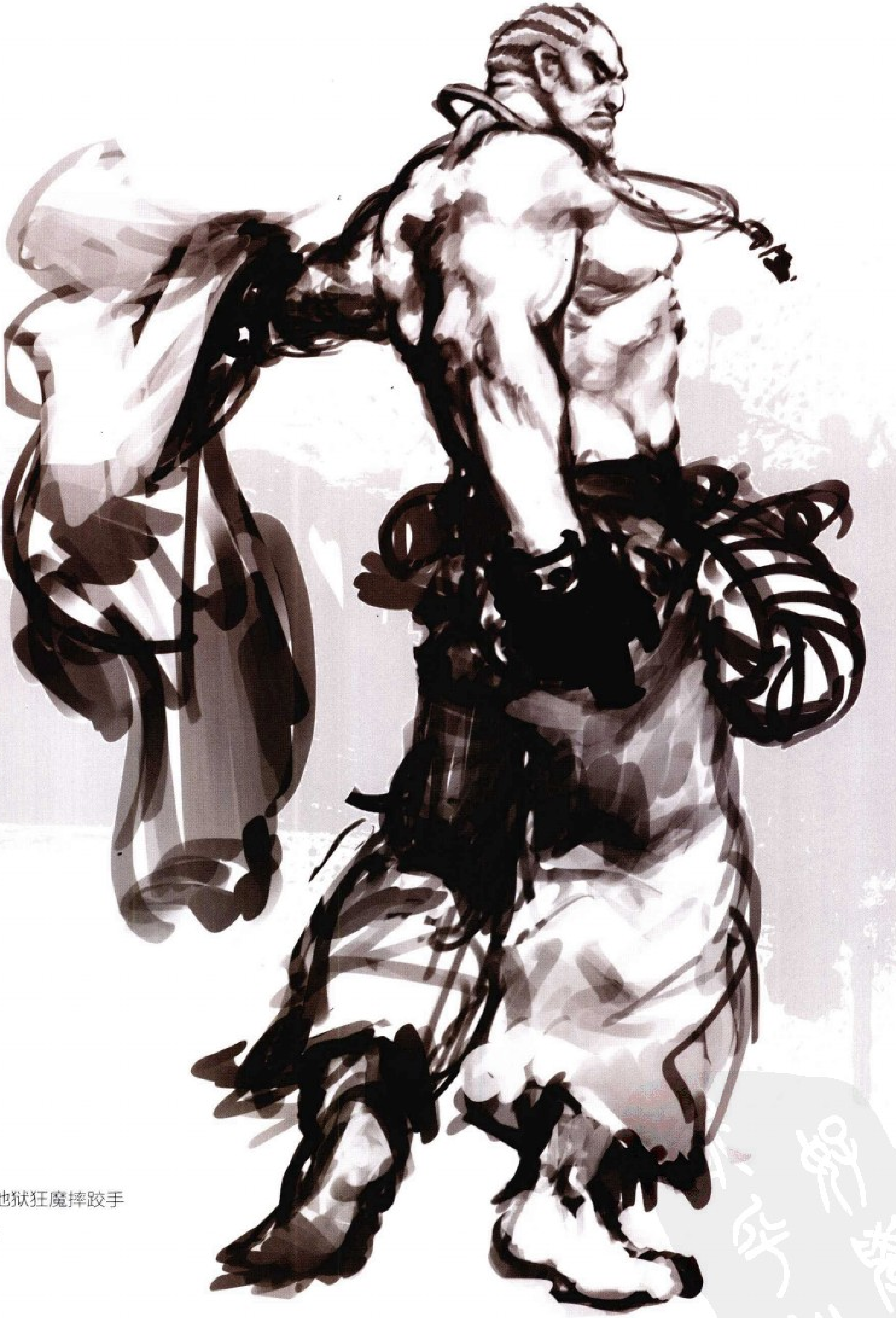
身高：178cm

体重：73kg

血型：O 型

人物传记：

作为一个富二代，他的爱好很特别，从小就爱看李小龙的影片和泰森的拳击赛，并且疯狂地模仿他们打拳的套路，几乎一直都是在走火入魔地练拳，结果他倒是练出了一系列很奇怪的组合拳击。安的家人完全管不住这家伙，为了能够管住这个儿子，家人安的父母请了很多师傅来管制他，结果都被他打跑了。



名字：森虎

绰号：冷酷的地狱狂魔摔跤手

身高：189cm

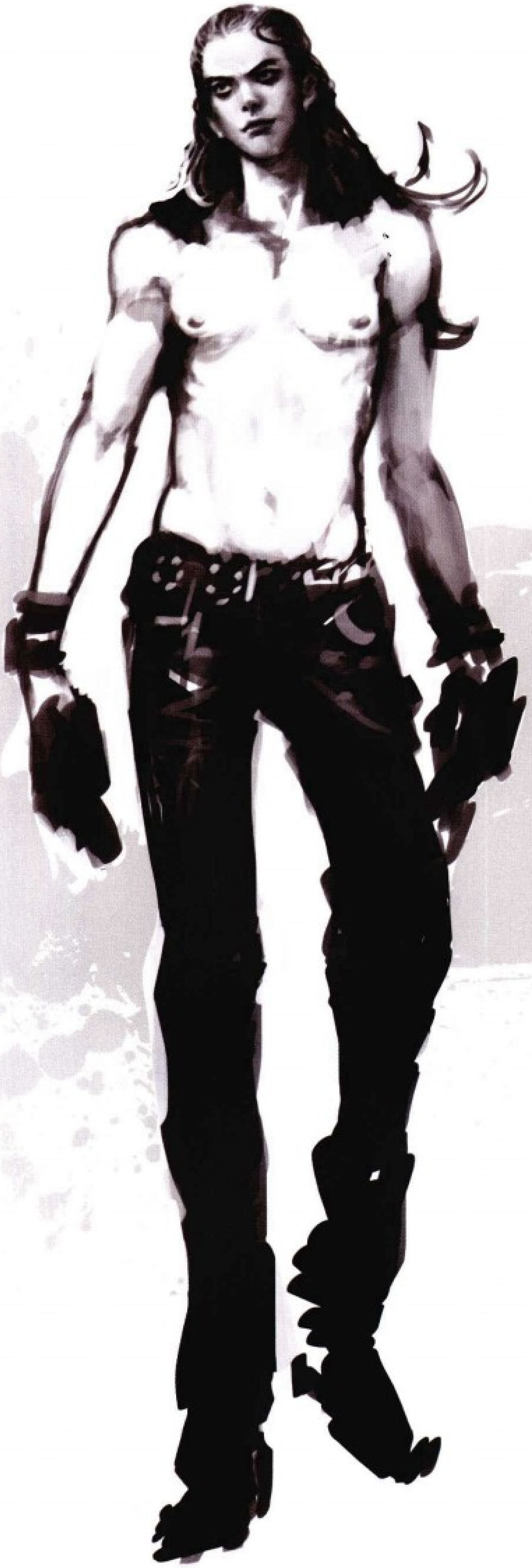
体重：84kg

血型：AB型

人物传记：

森虎是一个孤儿，从小被寄养在黑社会，性情很残暴，在10岁那年，森虎把试图强奸他女朋友的养父杀死，事后人们看见他杀人时的眼神很冷酷、很狰狞，没人再敢靠近他，并在那时他掌管了那一带的摔跤会馆，至今练就了一身钢铁般的身躯。

PDG



名字：峰

绰号：美型的格斗家

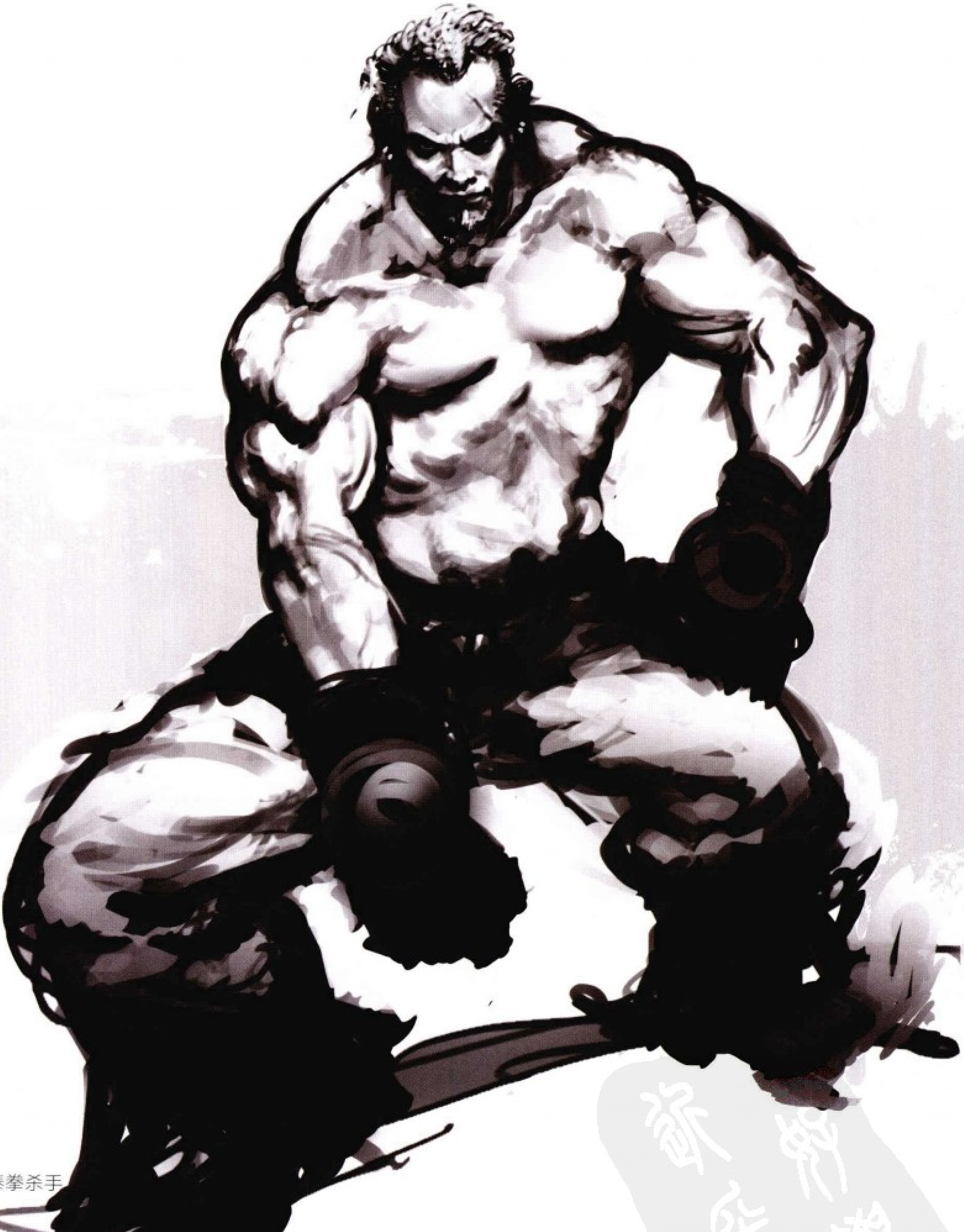
身高：181cm

体重：71kg

血型：A 型

人物传记：

峰是一个美型男，从小在美国长大，生性很浮夸，最爱在酒吧里泡女孩子。12 岁那年在街头无意看到地下打拳，就被那种喧哗、激情，还有美女敬仰的气氛所深深吸引，随后拜了那晚全胜的格斗手为师。其实，他练拳只是为了强健他美型的身躯和全胜之后能与更多美女相拥而已。



名字：森龙

绰号：狂想症的泰拳杀手

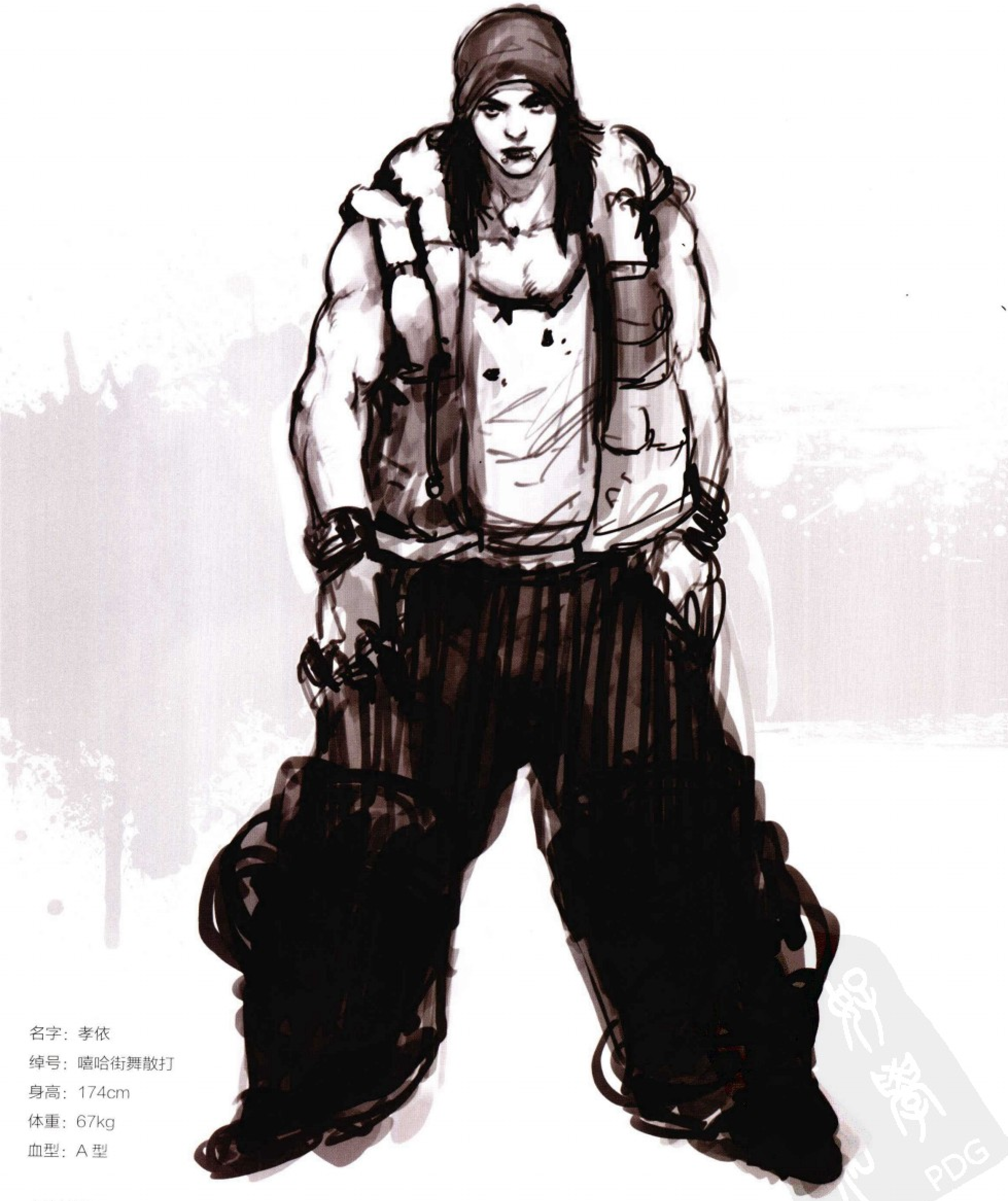
身高：190cm

体重：86kg

血型：B 型

人物传记：

森龙是森虎的师弟，他从小就特崇拜森虎，后来因为他们喜欢上同一个女孩而反目成仇，被森虎赶出师门，森龙决心去泰国学习泰拳，回来展开报复计划。

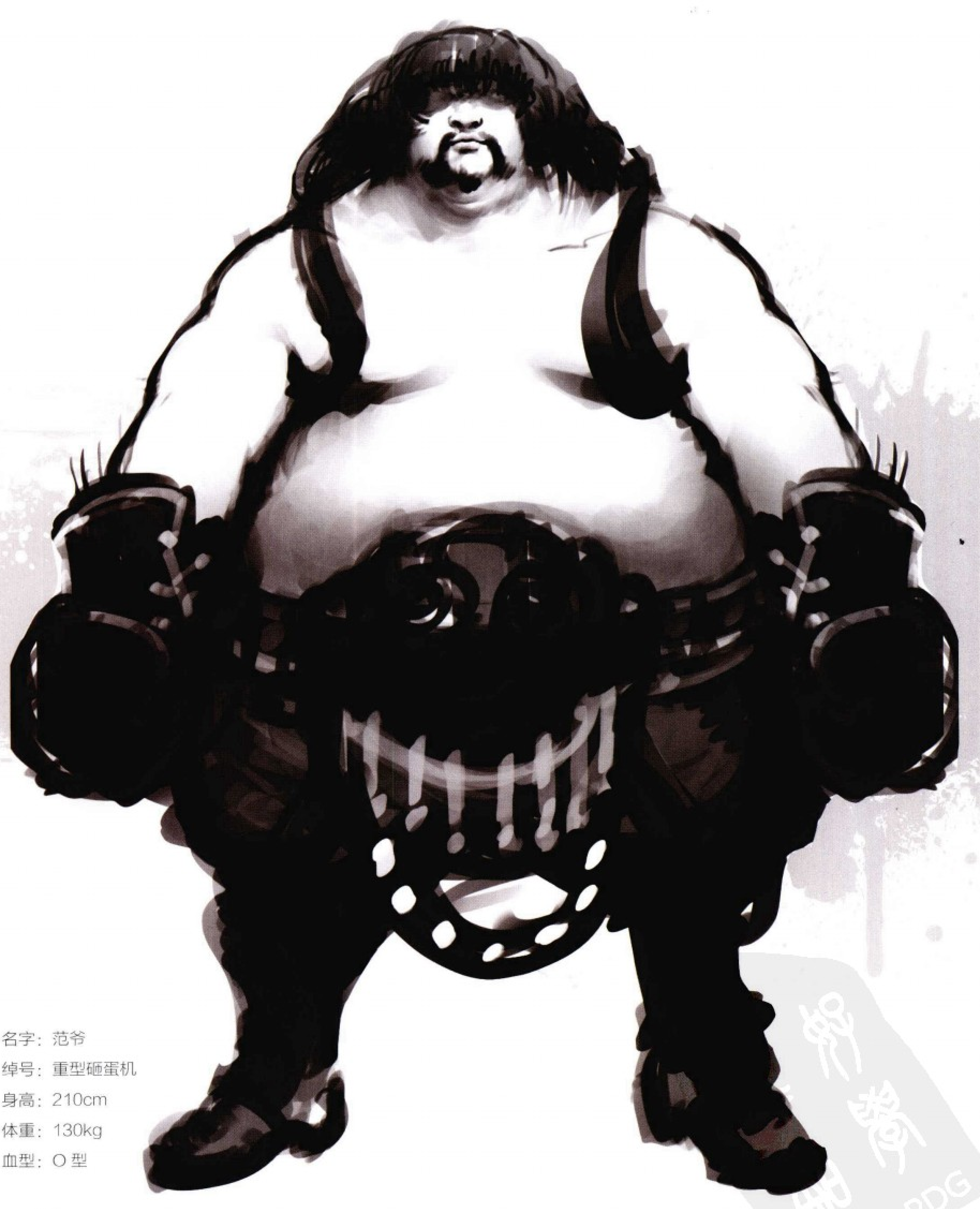


名字：孝依
绰号：嘻哈街舞散打
身高：174cm
体重：67kg
血型：A 型

人物传记：

喜爱街舞和散打，苦苦钻研把这两个组合在一起，自学成一派。随后到处寻找对手切磋他自创的武术。

PDG



名字：范爷

绰号：重型砸蛋机

身高：210cm

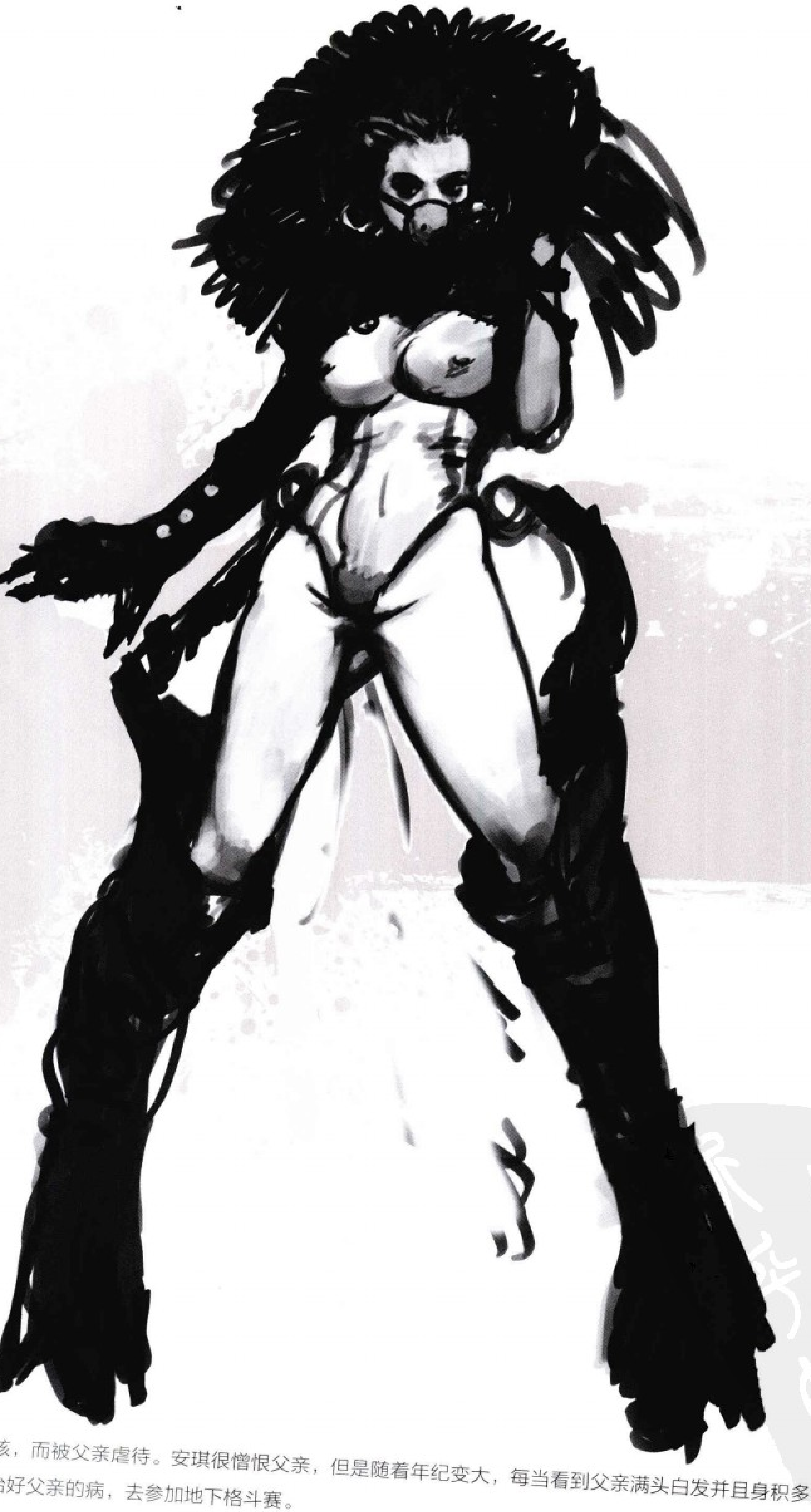
体重：130kg

血型：O 型

人物传记：

从小因为身形过于肥大而受到同龄小孩们的耻笑和疏远，虽然他身体庞大，但是内心很自卑、很脆弱。自从他看了 WWF 美国摔跤比赛实况节目之后，励志要向那些摔跤手一样受到大家的追捧和尊敬。

PDG



名字：安琪
绰号：阴毒蜥蜴女
身高：170cm
体重：52kg
血型：B 型

人物传记：

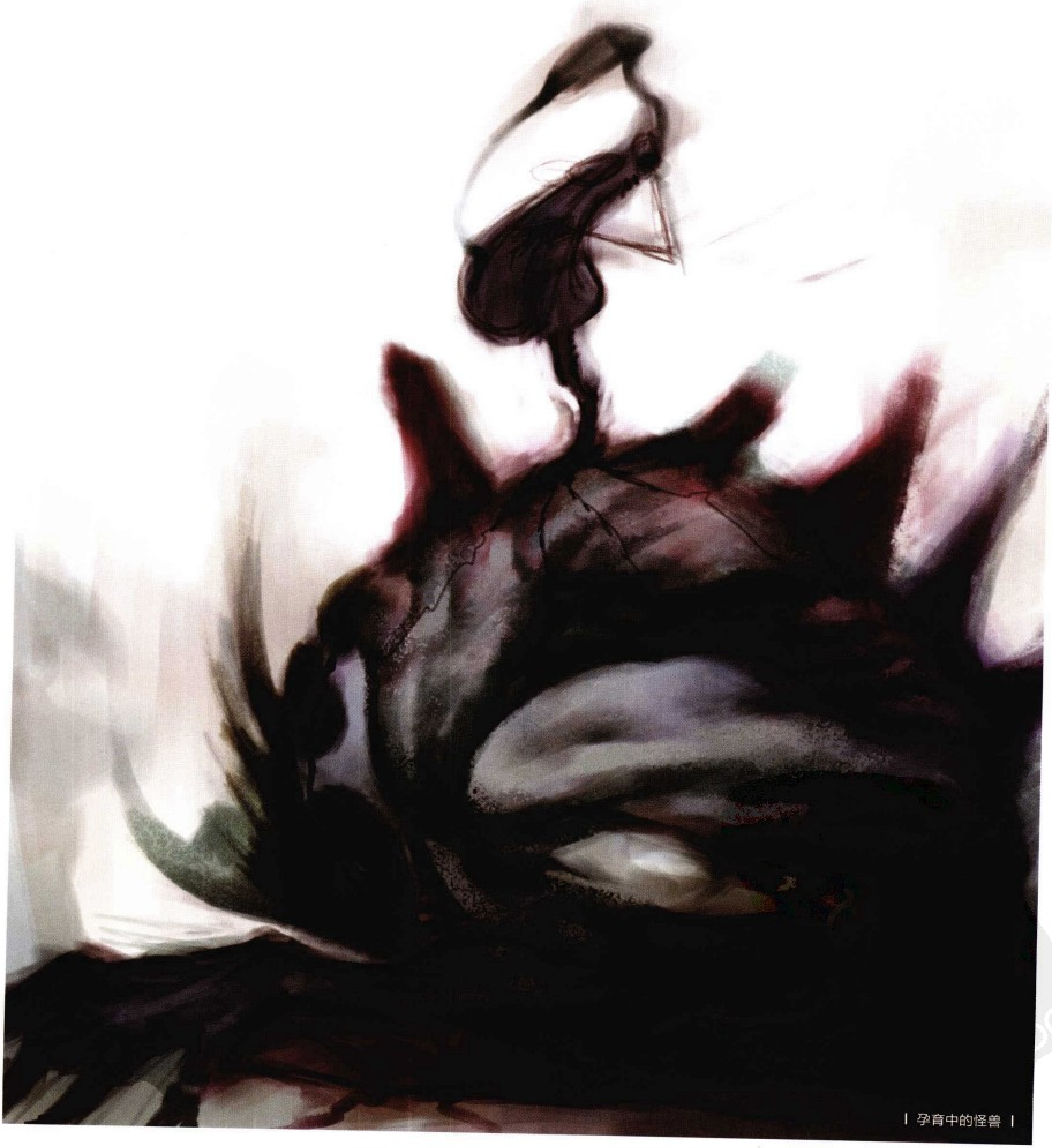
小因为父亲不喜欢女孩，而被父亲虐待。安琪很憎恨父亲，但是随着年纪变大，每当看到父亲满头白发并且身积多病时，就感心痛。安琪决意为了治好父亲的病，去参加地下格斗赛。

PDG

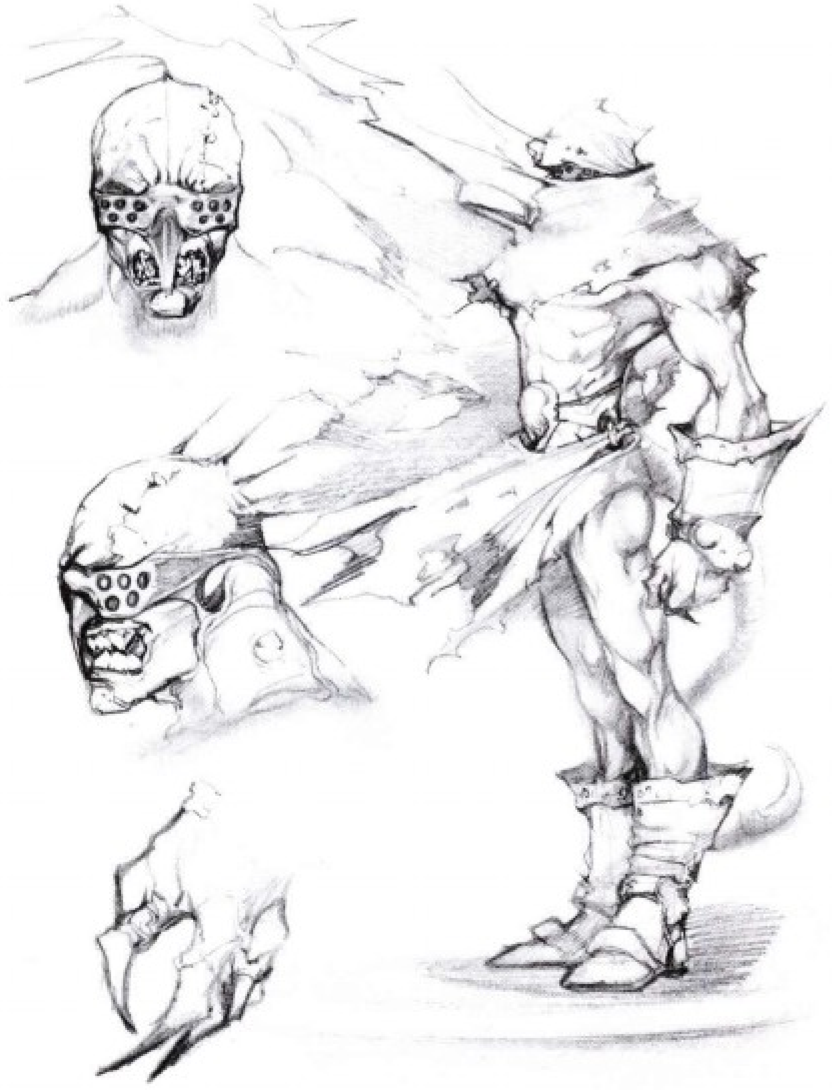
1.4.2 其他命题练习

前面部分的训练都是为激发你更多的创作欲望所做的铺垫，接下来展示我所有自命题练习的小品。

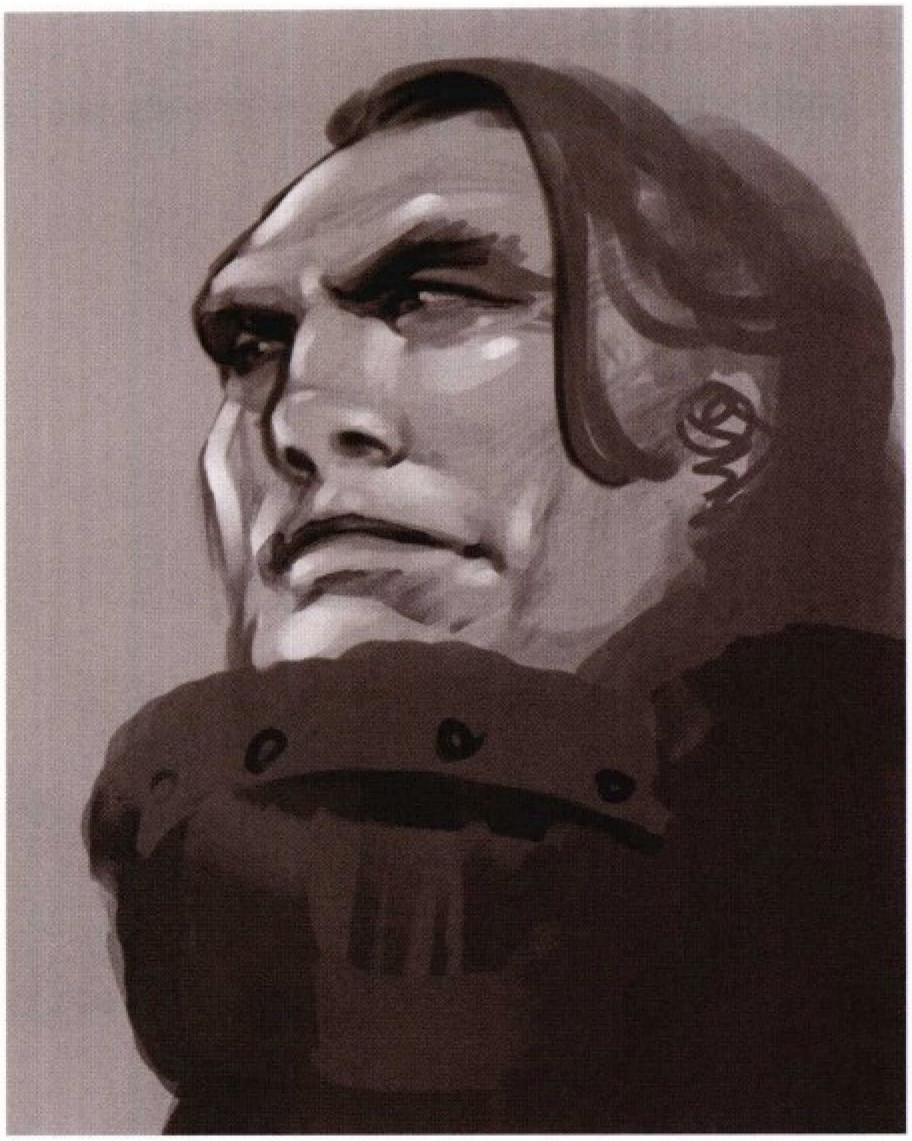
奇幻类

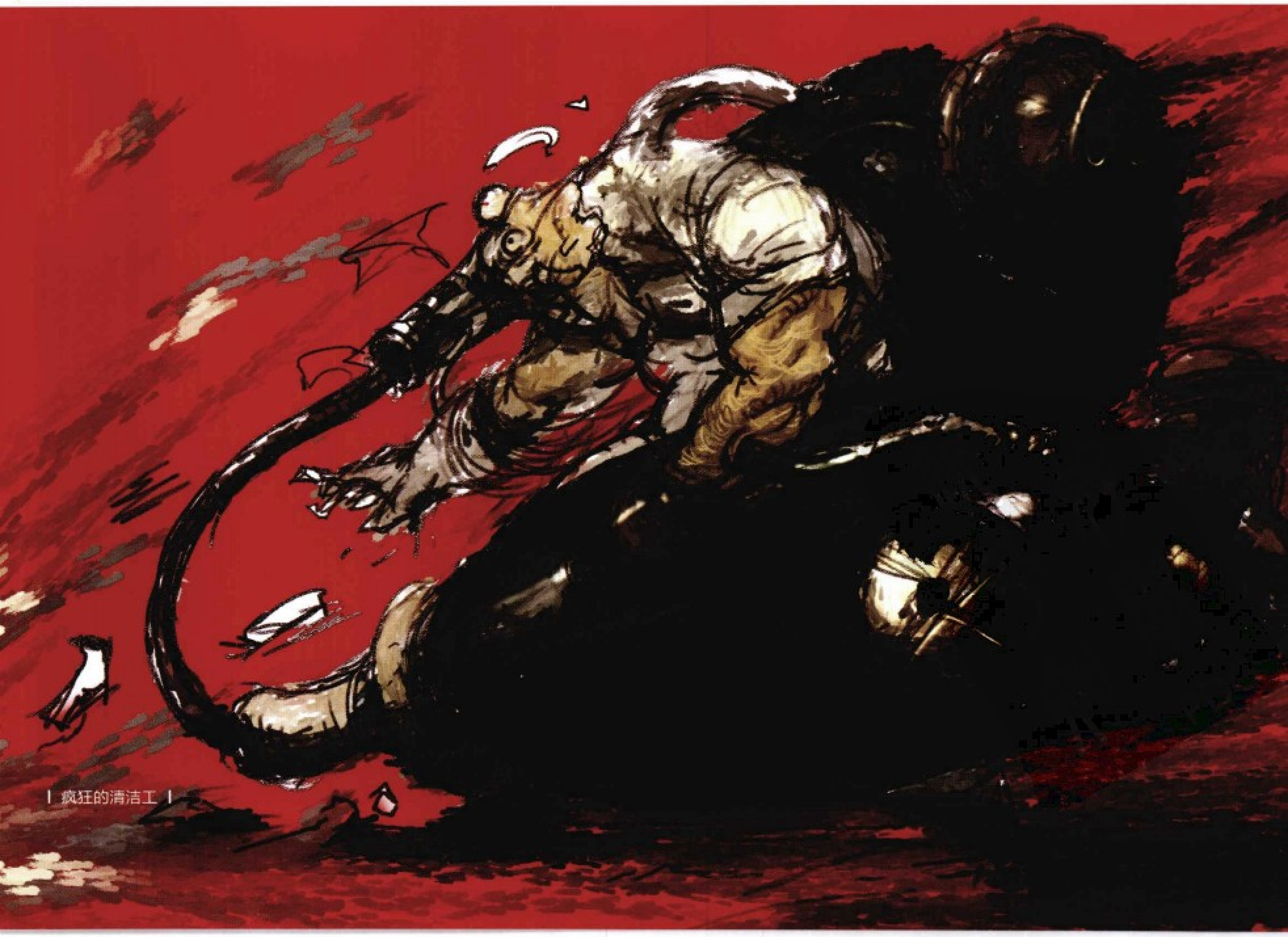


| 孕育中的怪兽 |

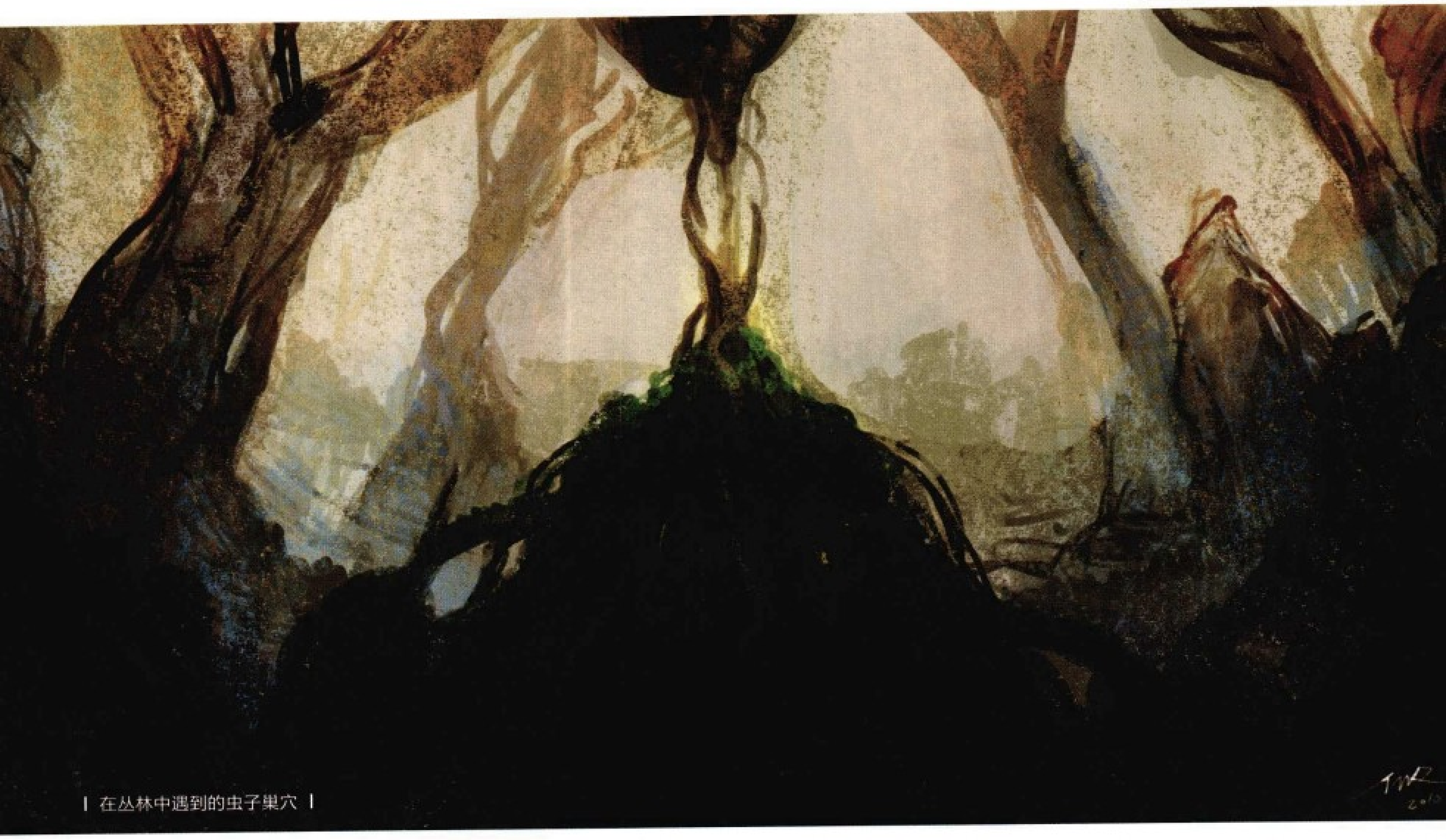


从地狱中复活的复仇者

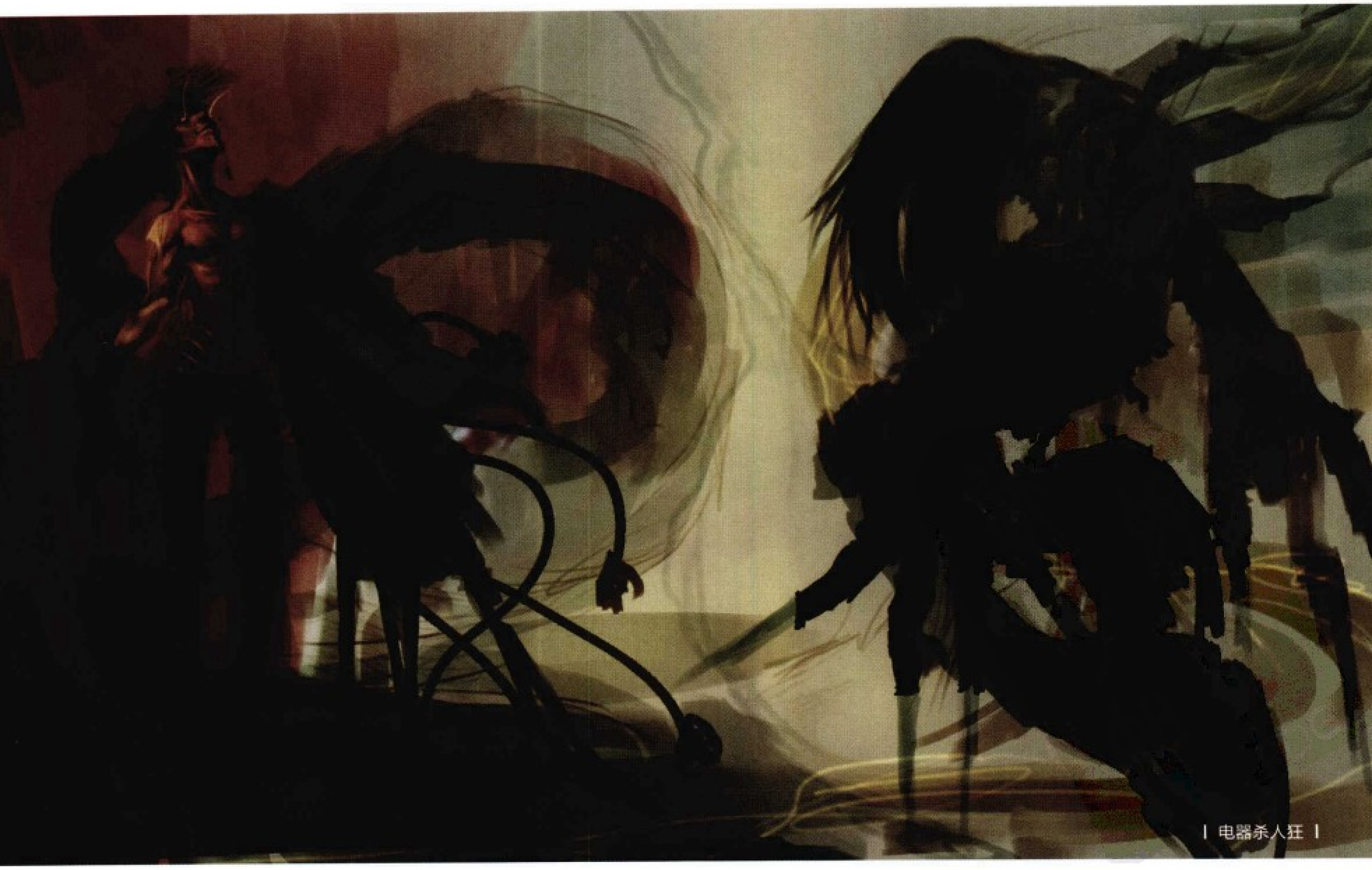




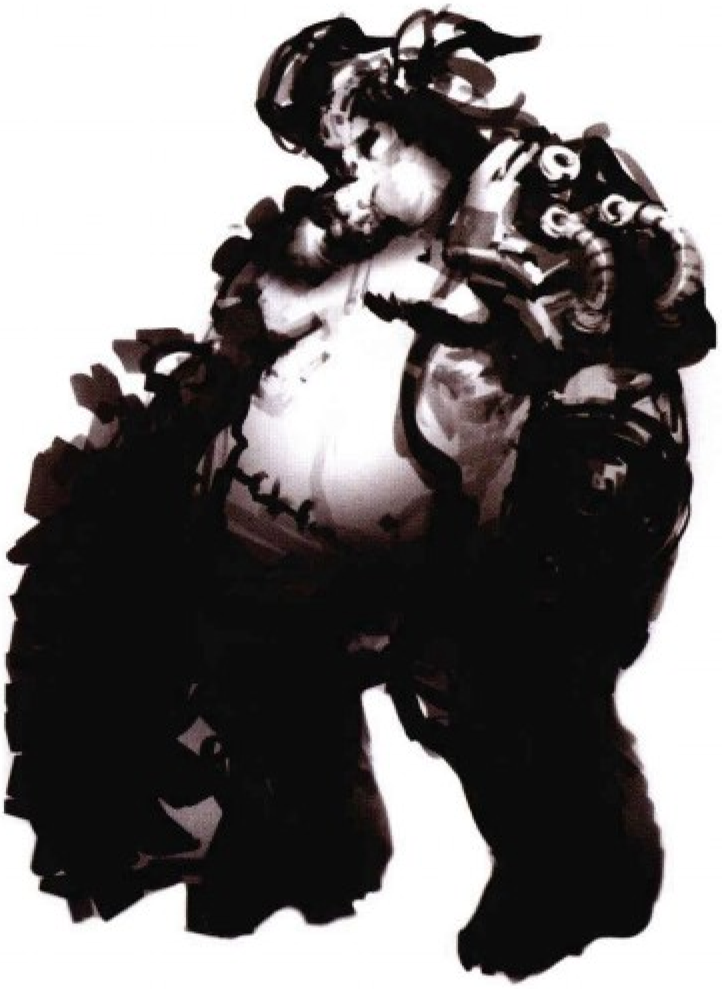
疯狂的清洁工

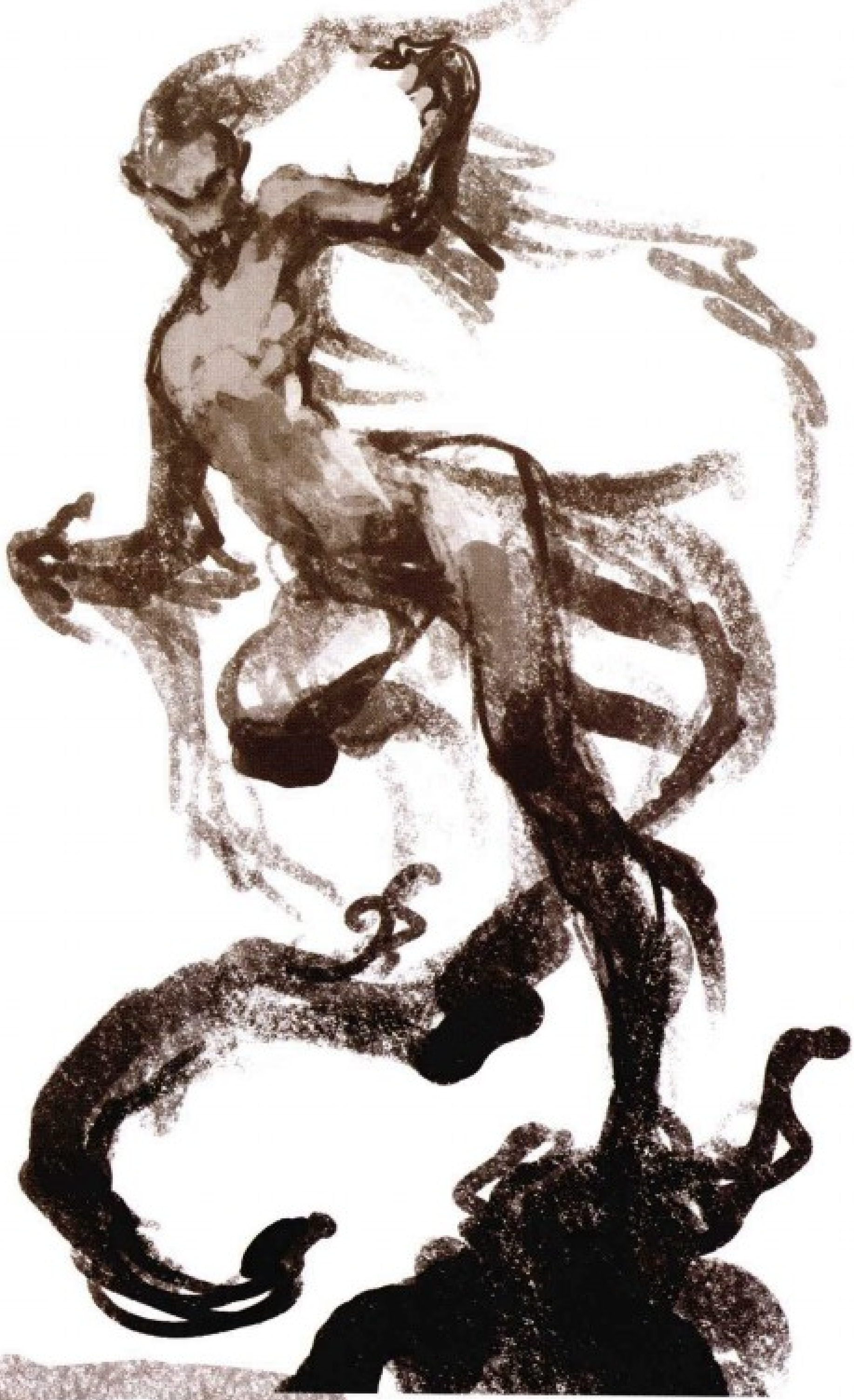


在丛林中遇到的虫子巢穴

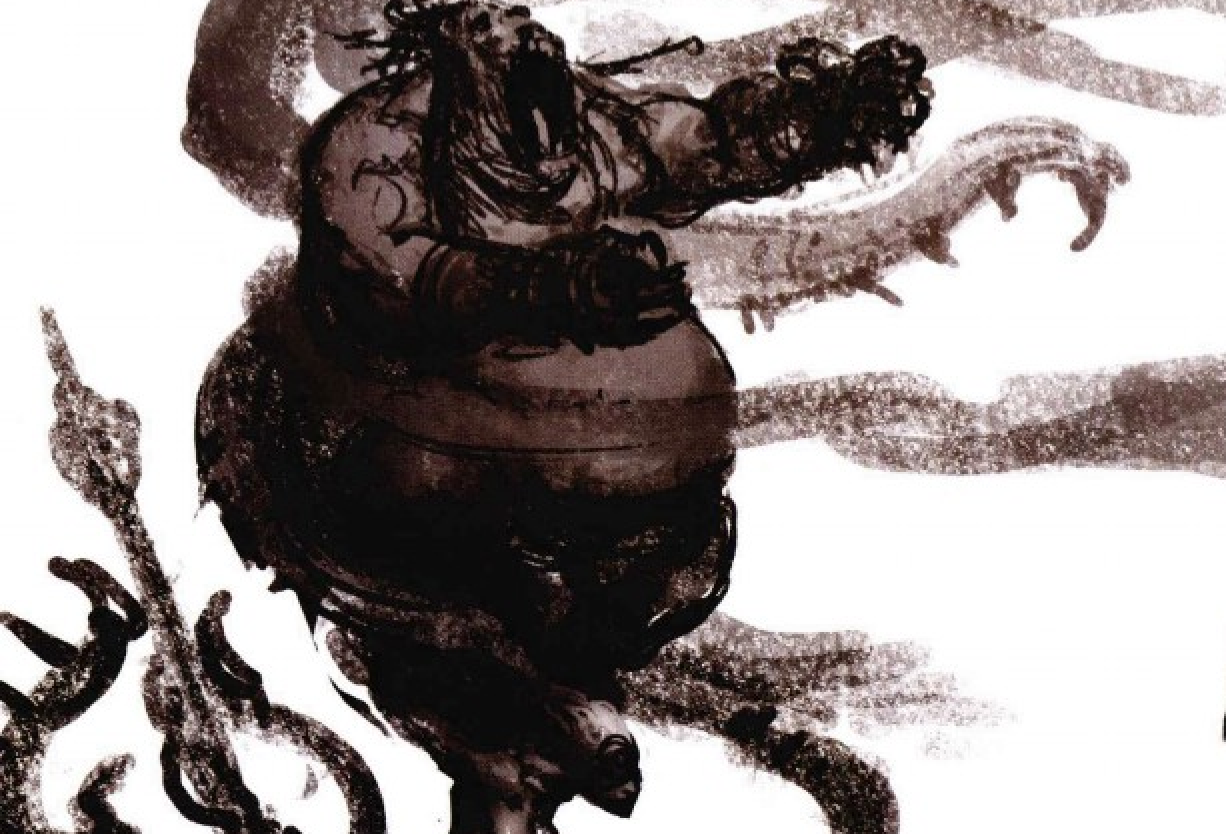


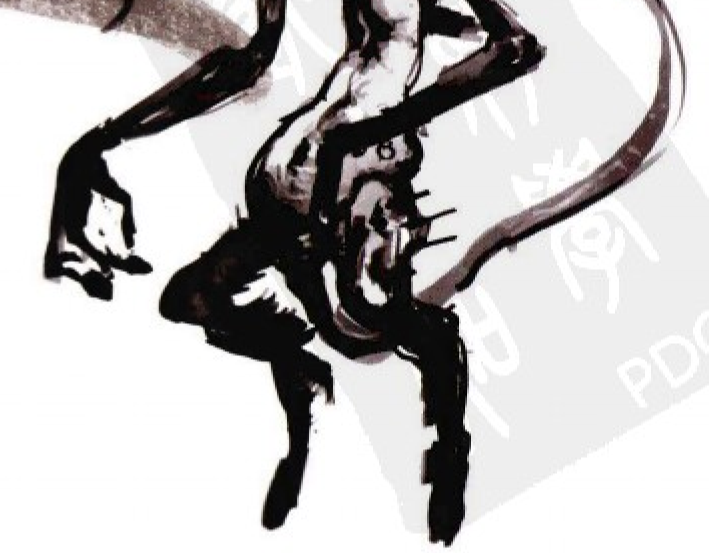
电器杀人狂





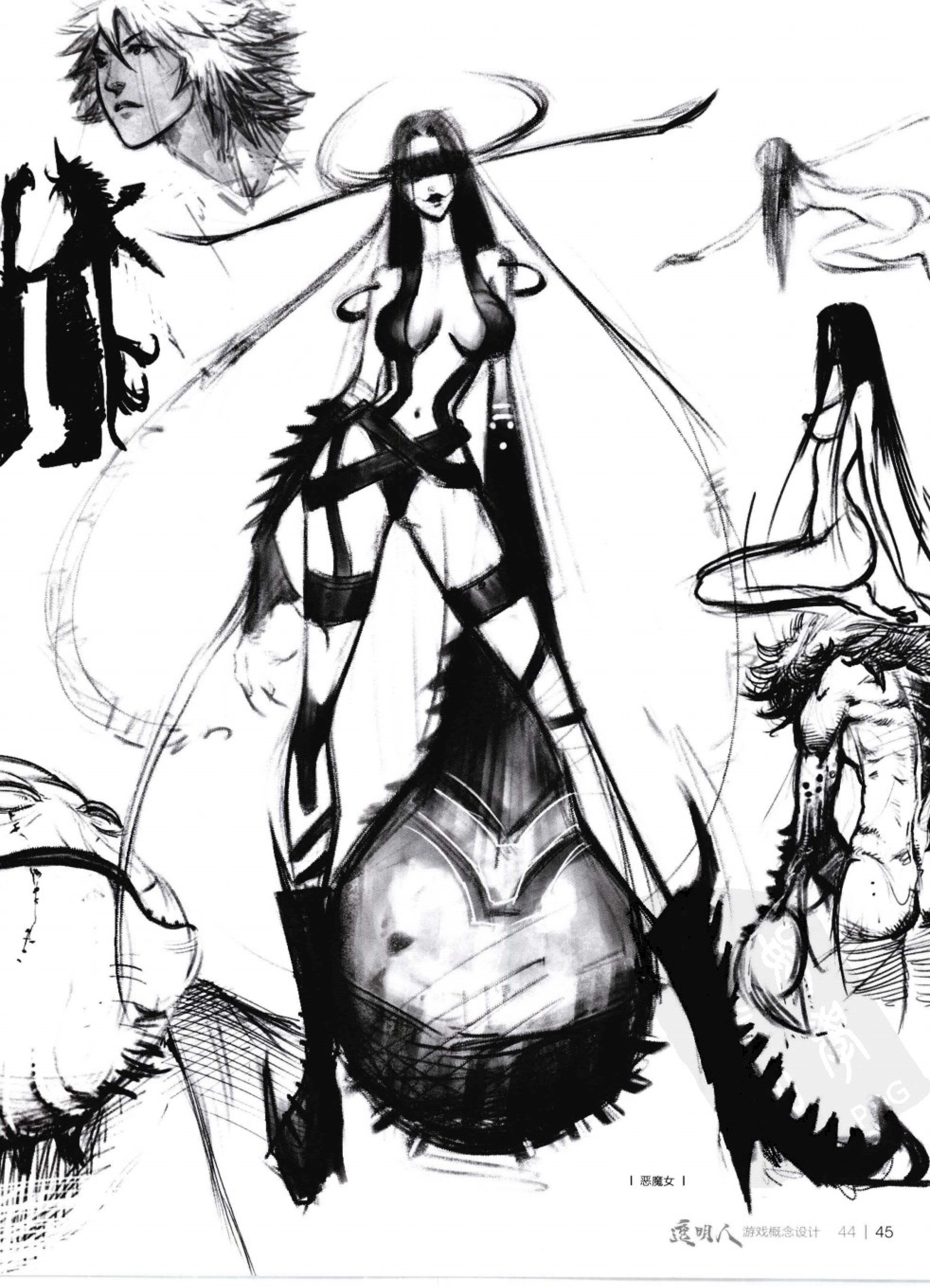
被诅咒的驱魔者





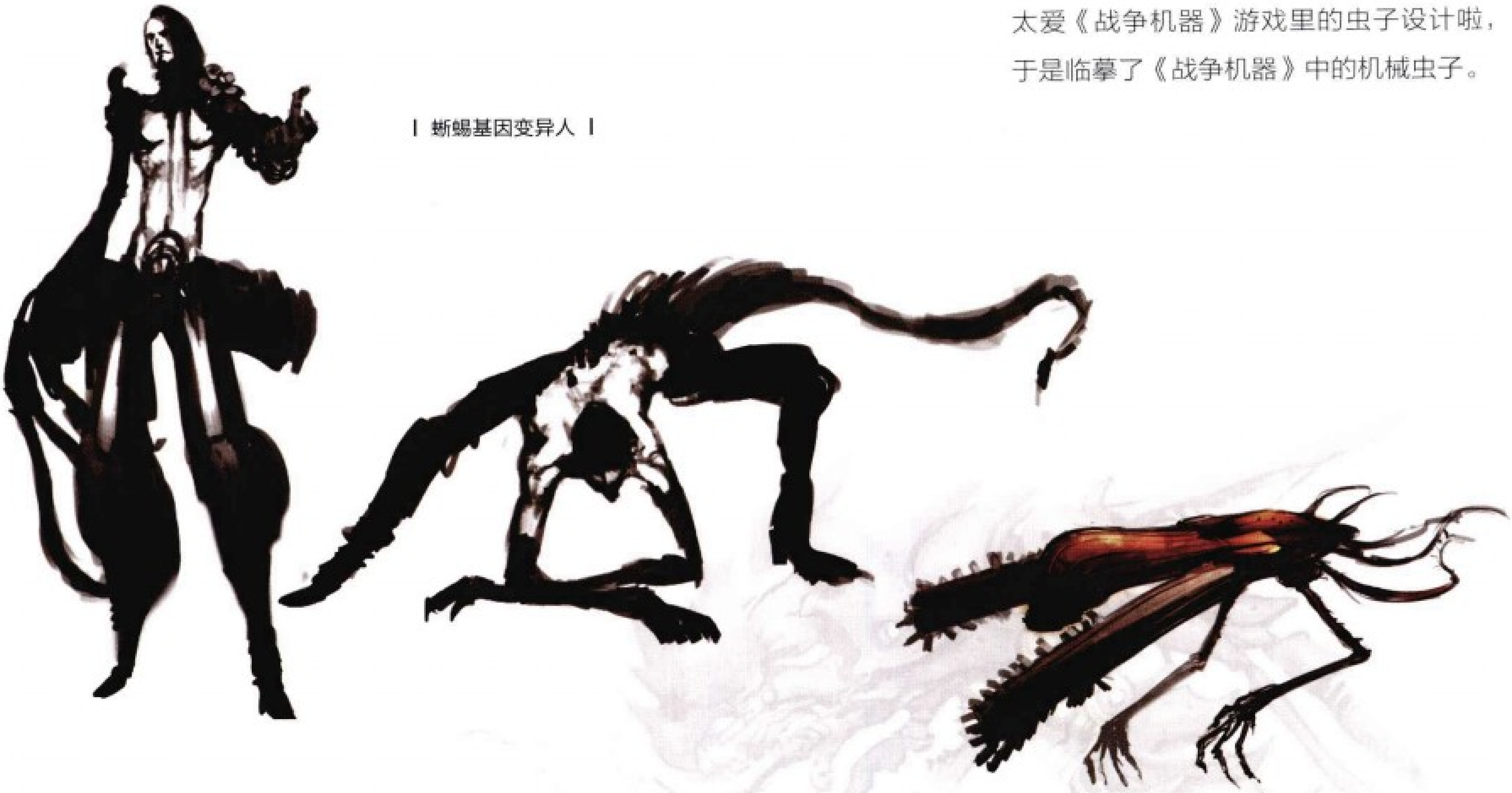
变异的蝙蝠人

PDG

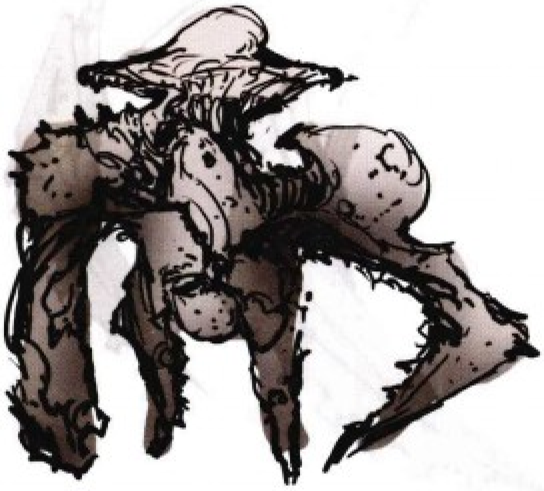


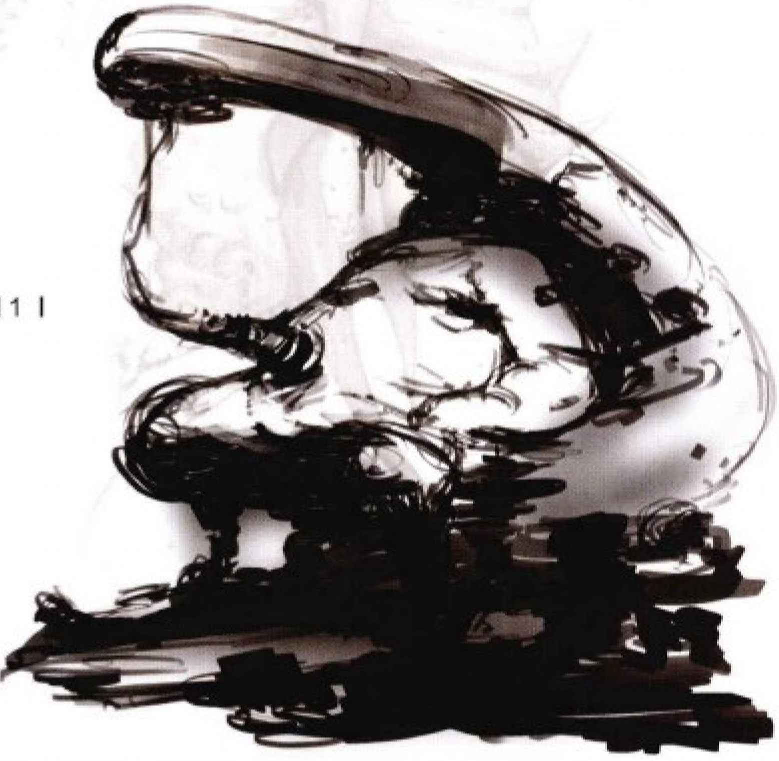
| 恶魔女 |

太爱《战争机器》游戏里的虫子设计啦，
于是临摹了《战争机器》中的机械虫子。

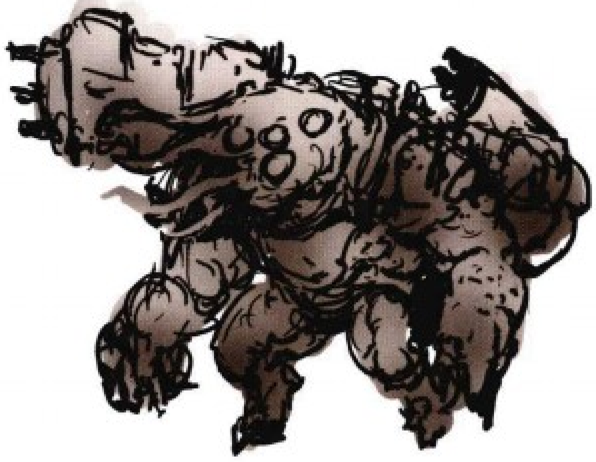


| 蜥蜴基因变异人 |

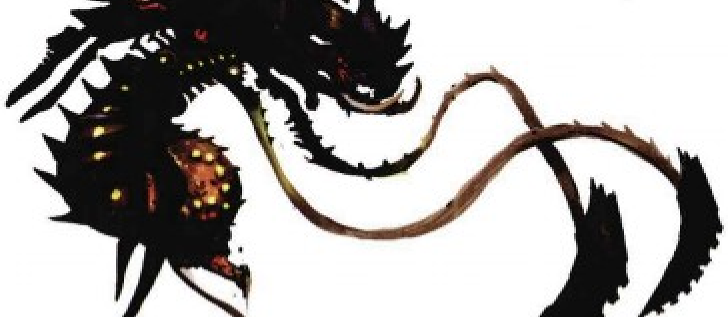


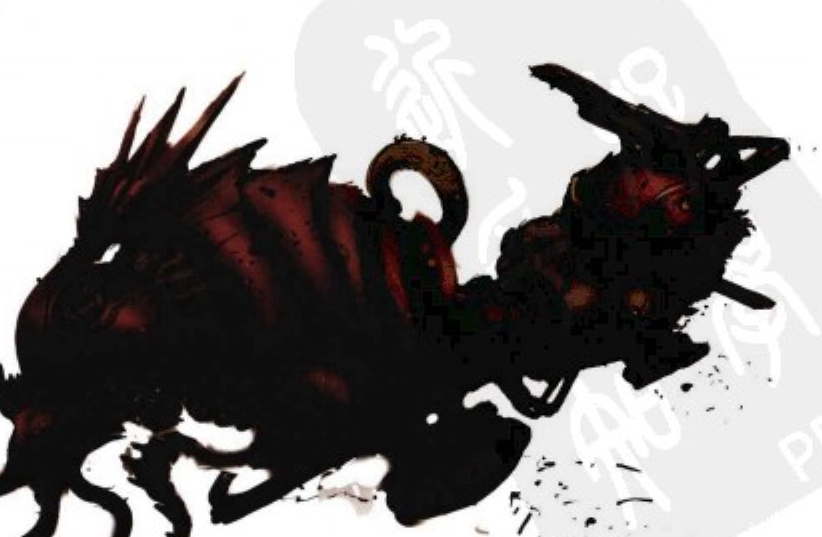


| 机械怪系列 1 |

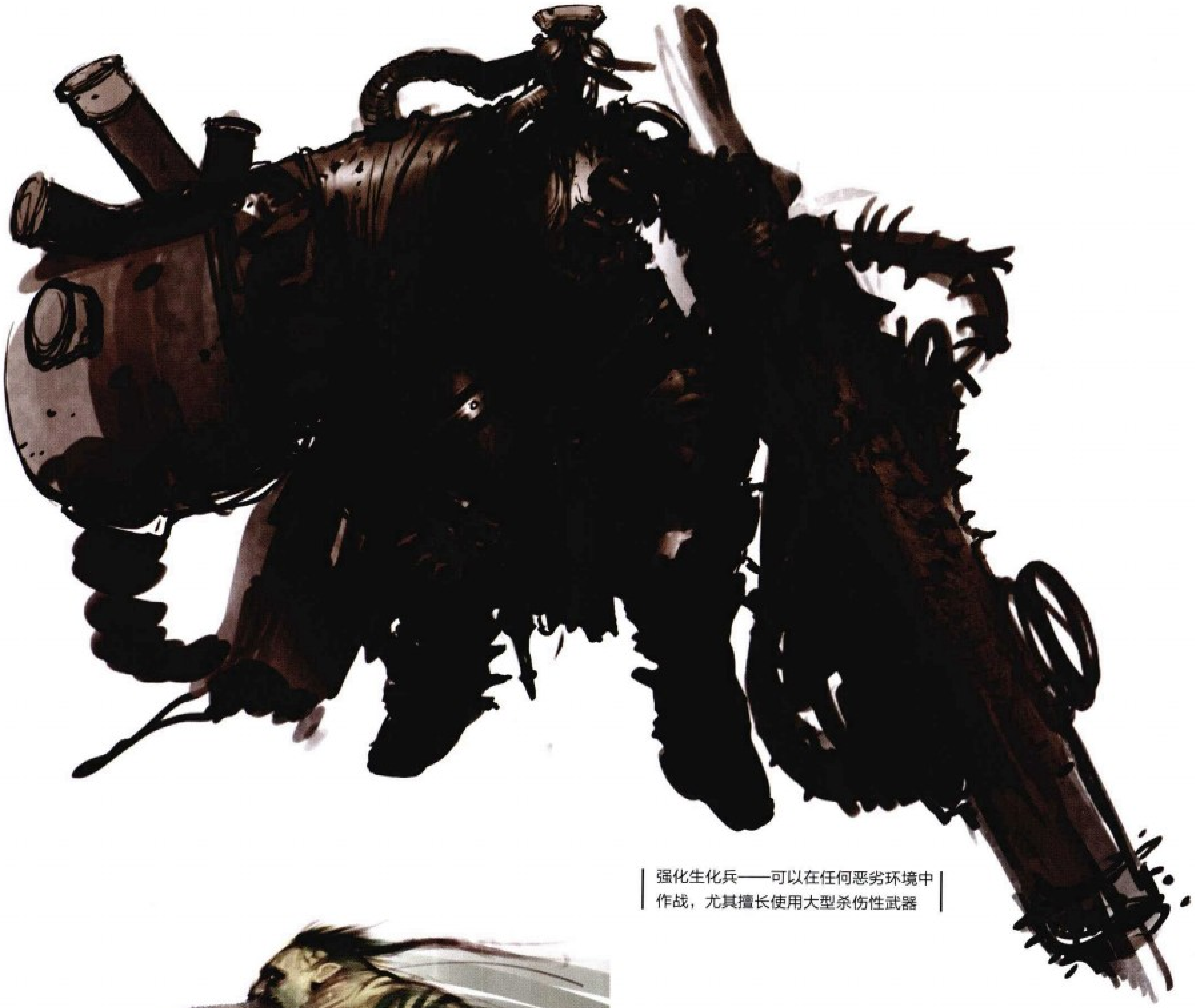


| 机械怪系列 2 |

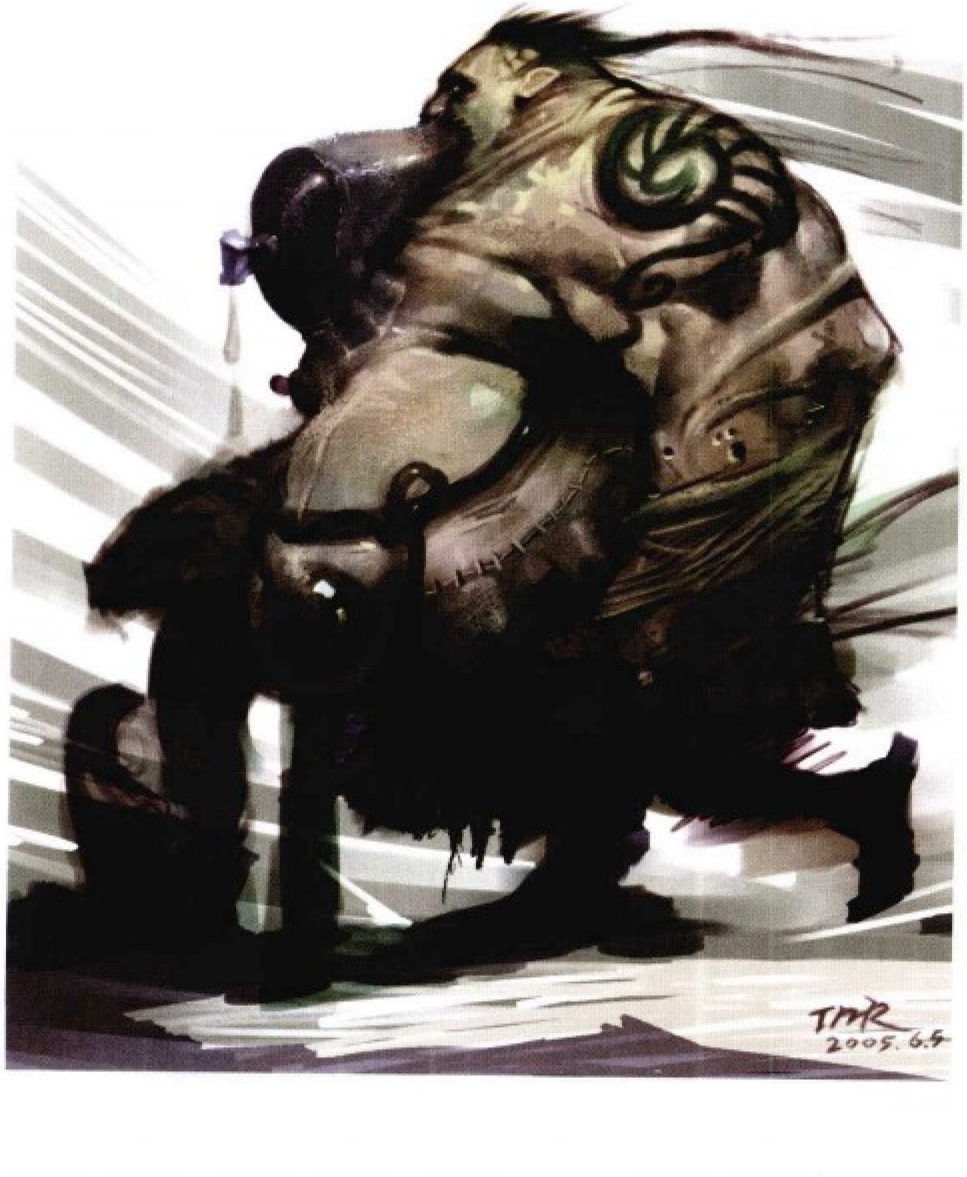




PDG

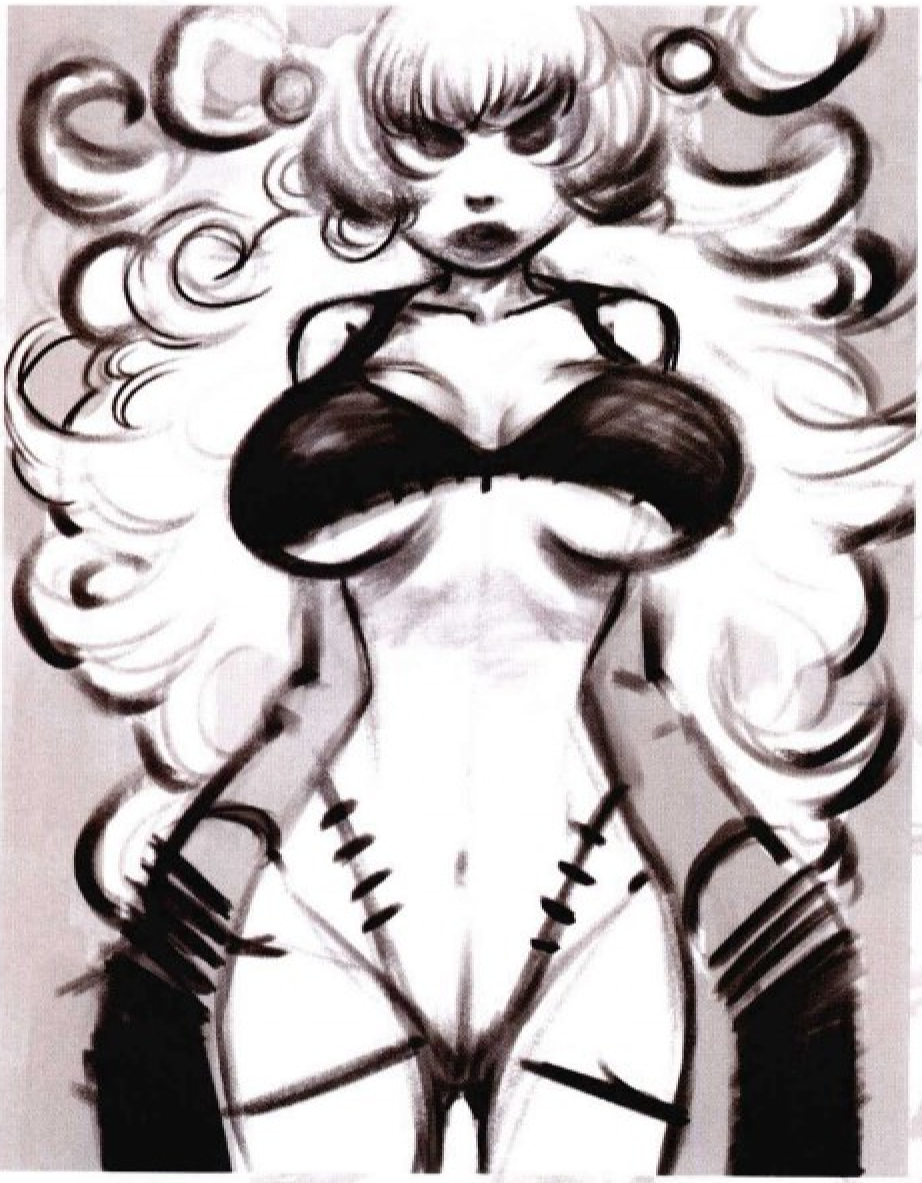


强化生化兵——可以在任何恶劣环境中作战，尤其擅长使用大型杀伤性武器

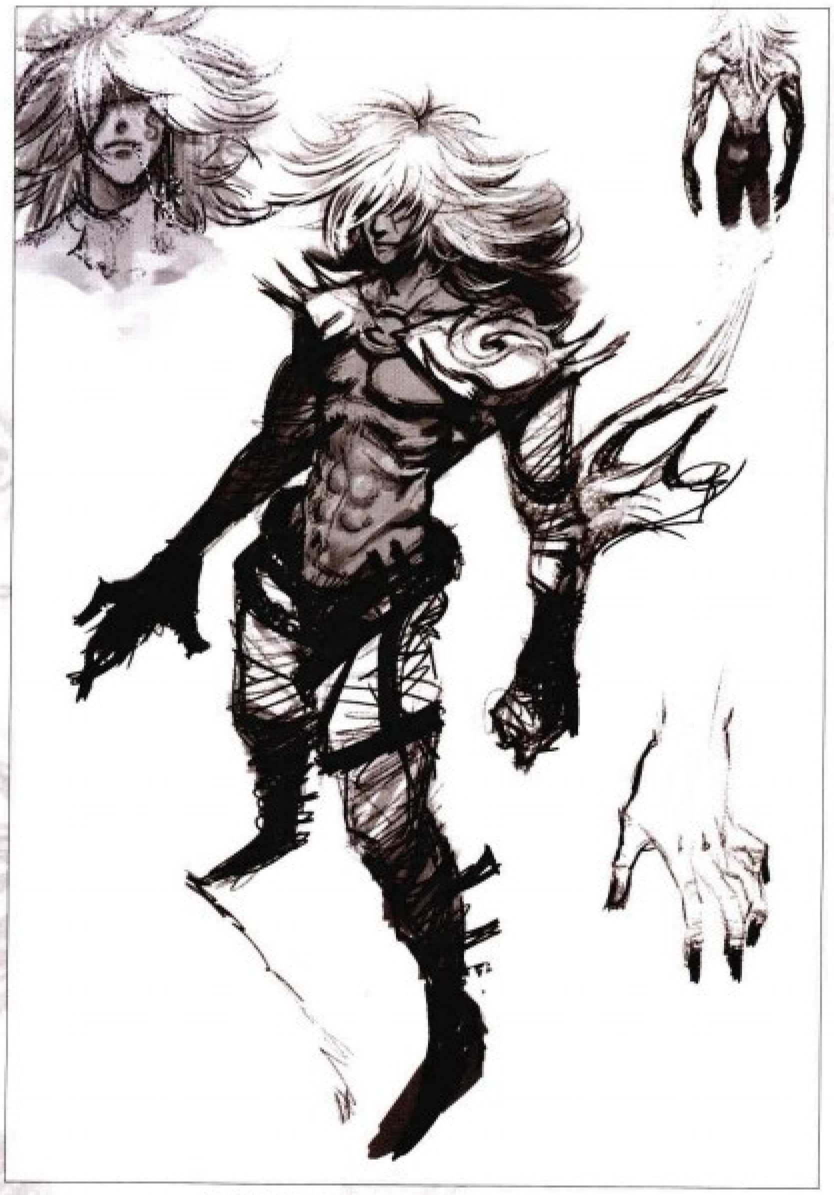


蓄水怪人——喜欢存储大量的水在体内，遇到敌人时可以转换为致命毒液

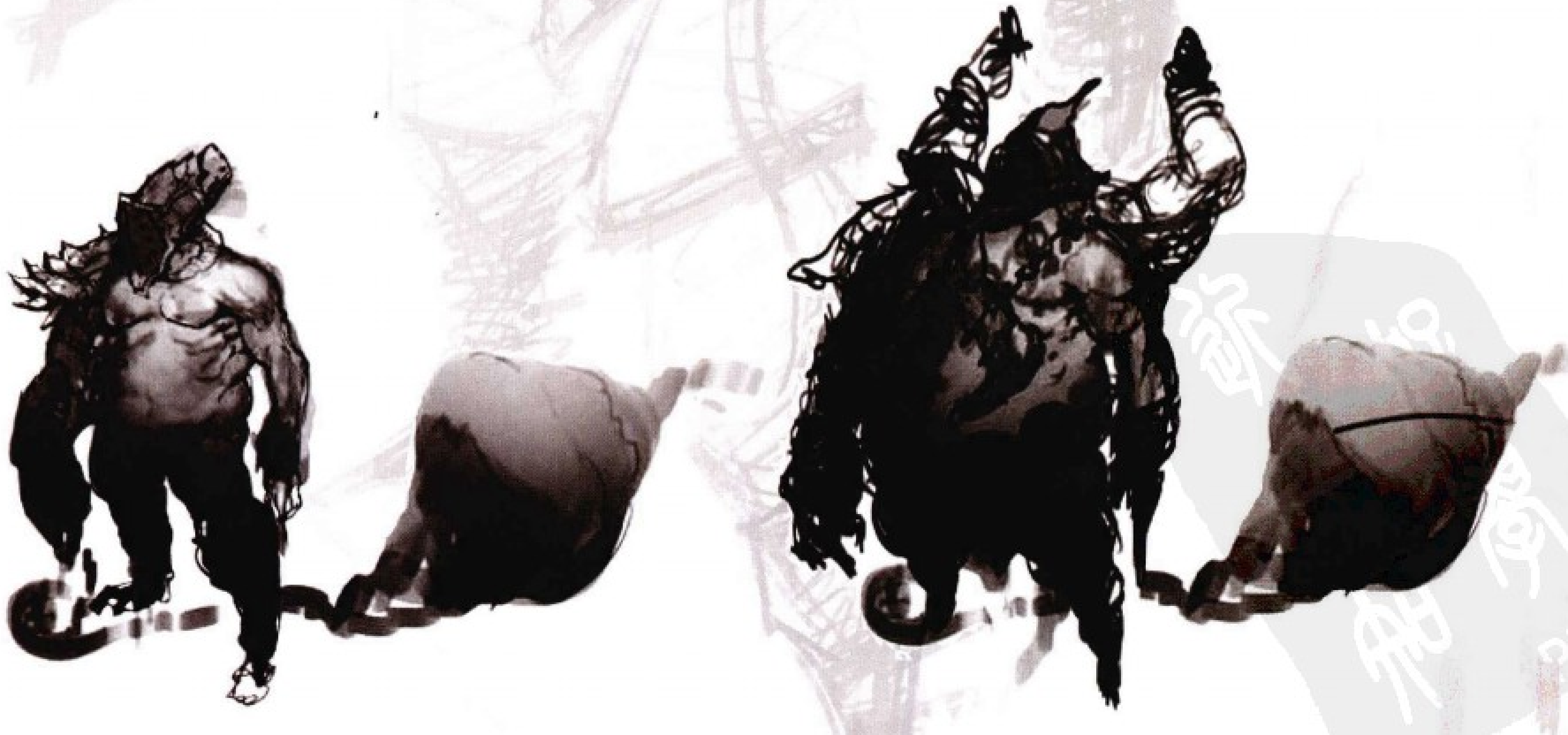
PDG



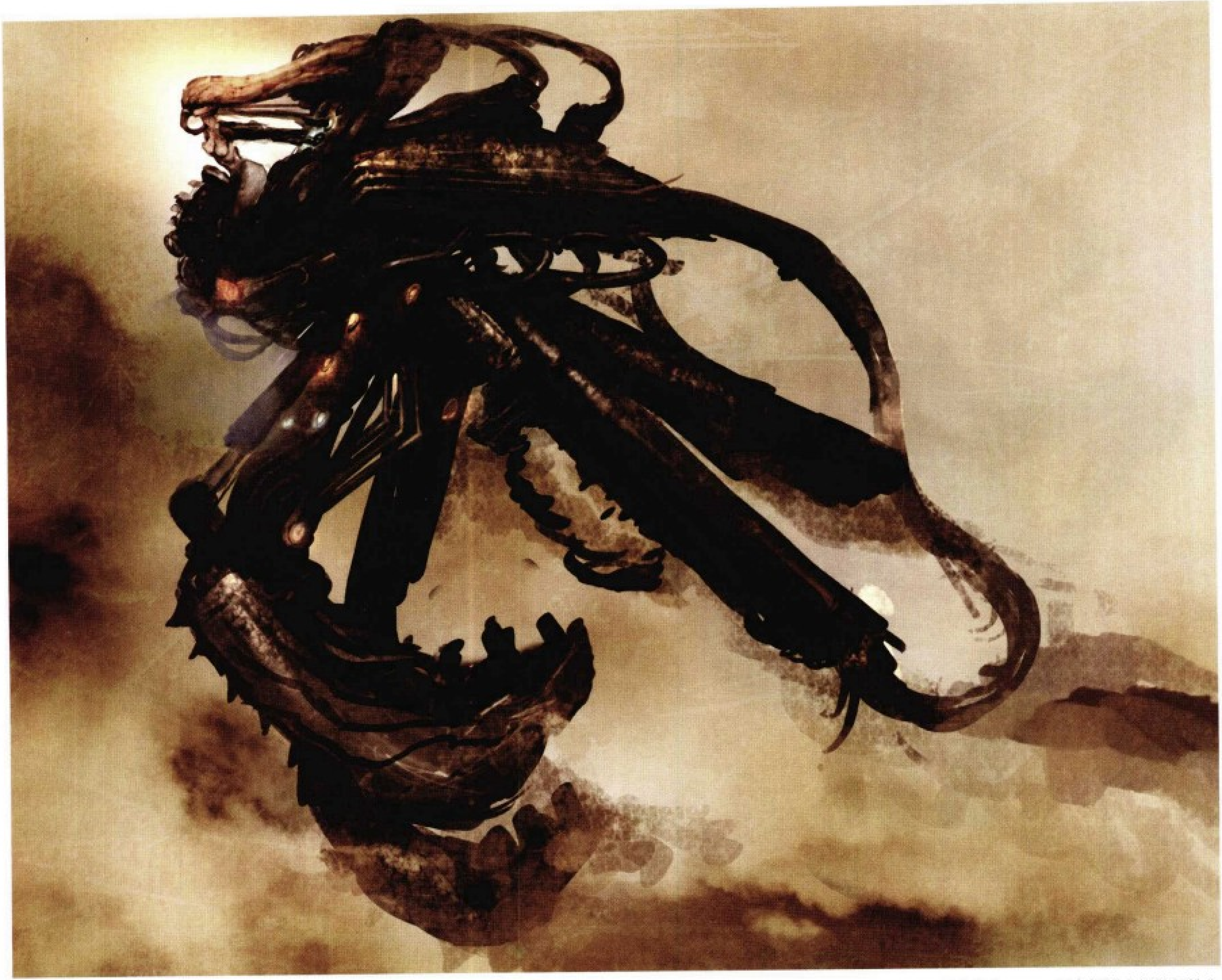
百变女妖——擅长魅惑，随意改变体态特征



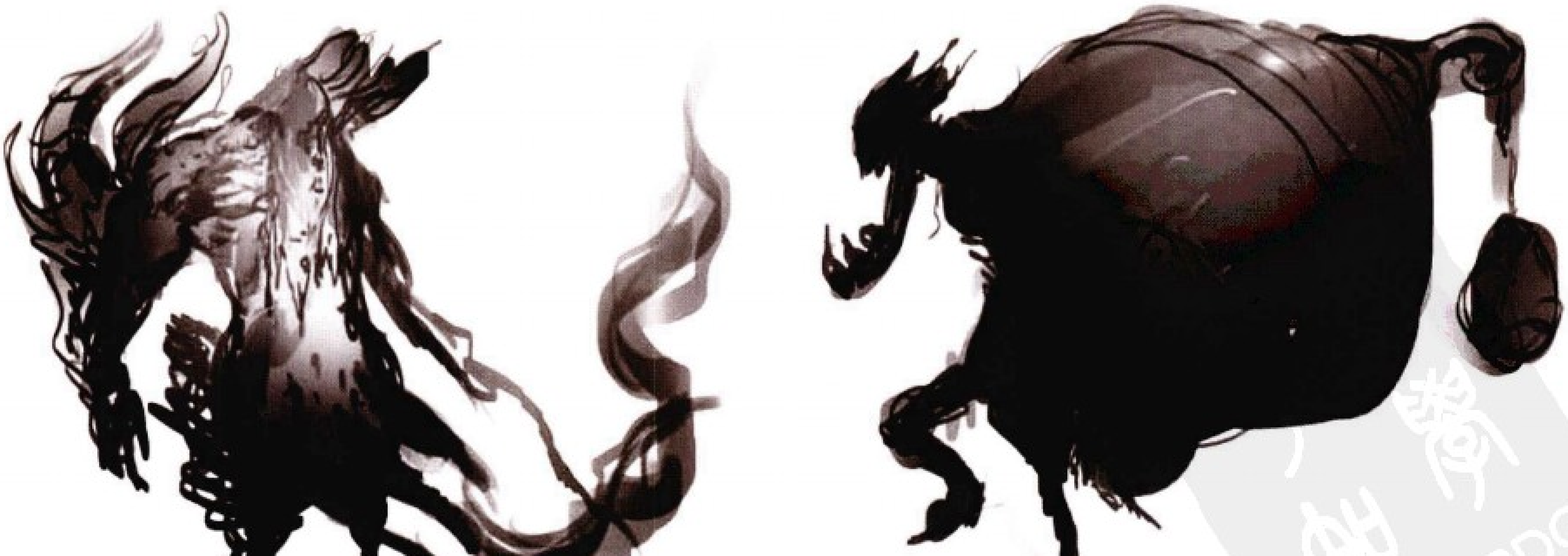
冷血暴风男——双重人格，被激怒时会变得异常狂暴



矿洞怪系列——长期在废旧矿洞中活动的变异种族 1

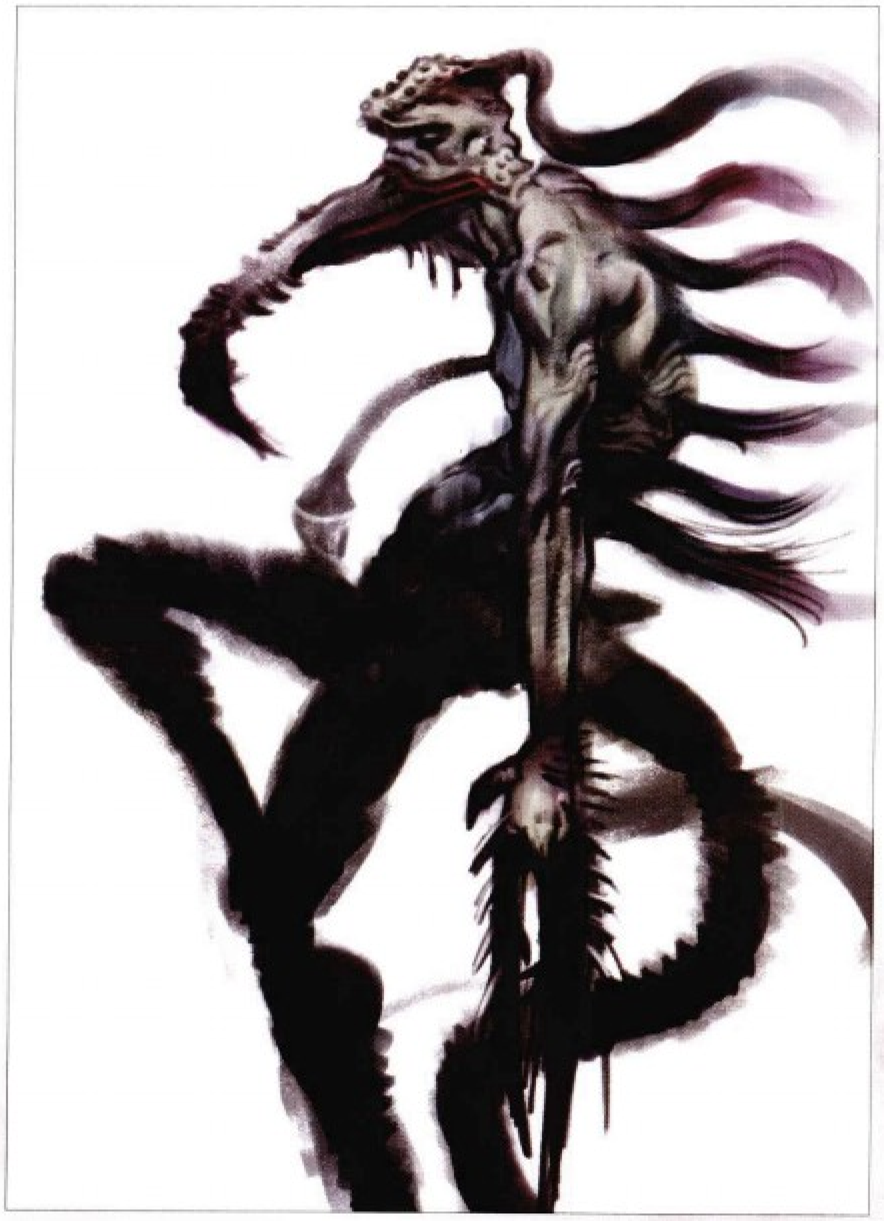


| 机械虫族女王——所有机械虫组的母神 |

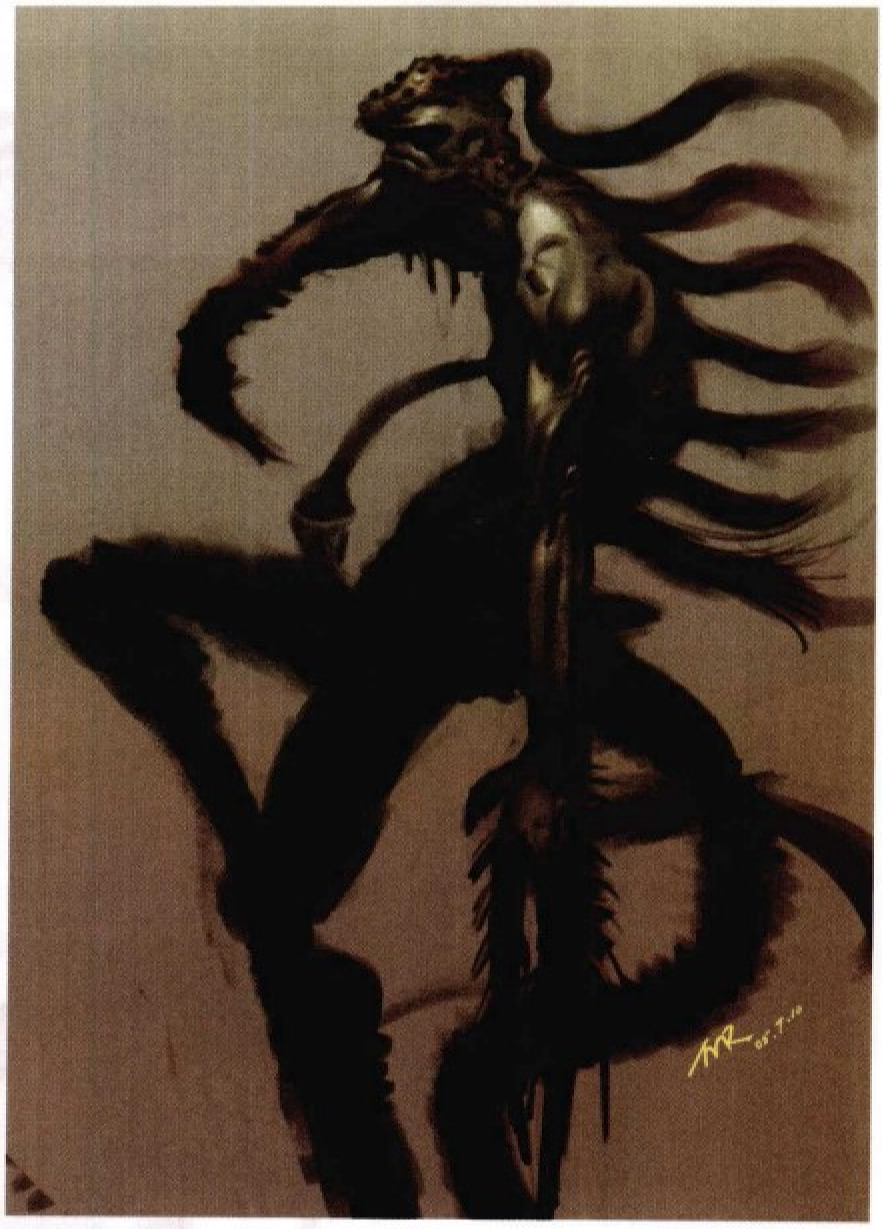


| 矿洞怪系列——长期在废旧矿洞中活动的变异种族 2 |

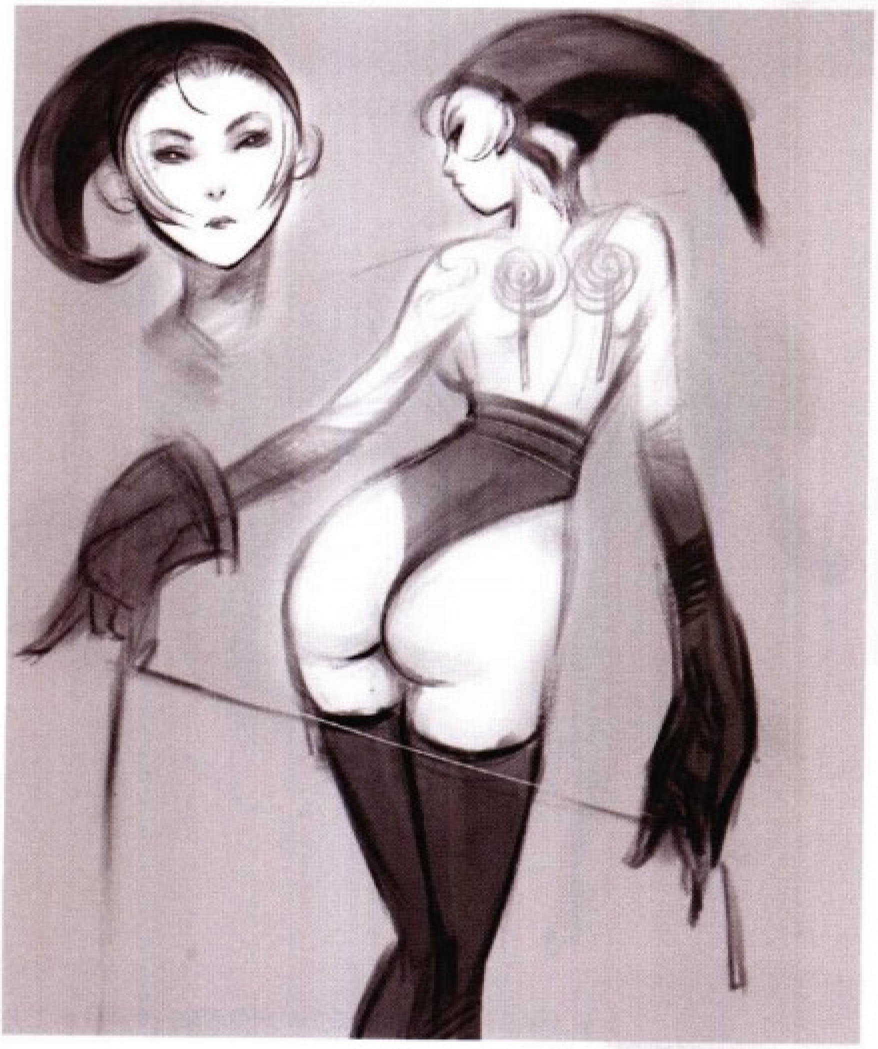
PDG



深海夜叉族的王者
——在深海里被海妖诅咒后变异的人鱼王子（草图）

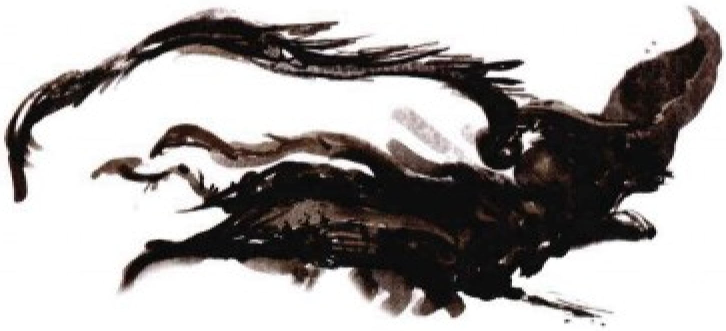


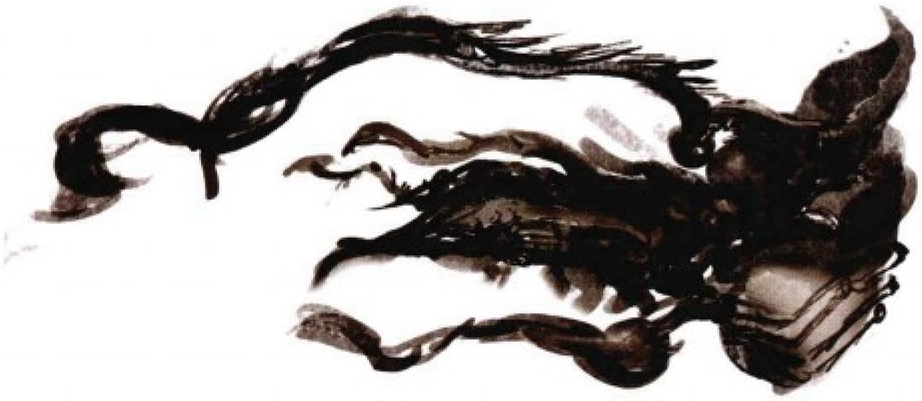
深海夜叉族的王者
——在深海里被海妖诅咒后变异的人鱼王子（完成图）

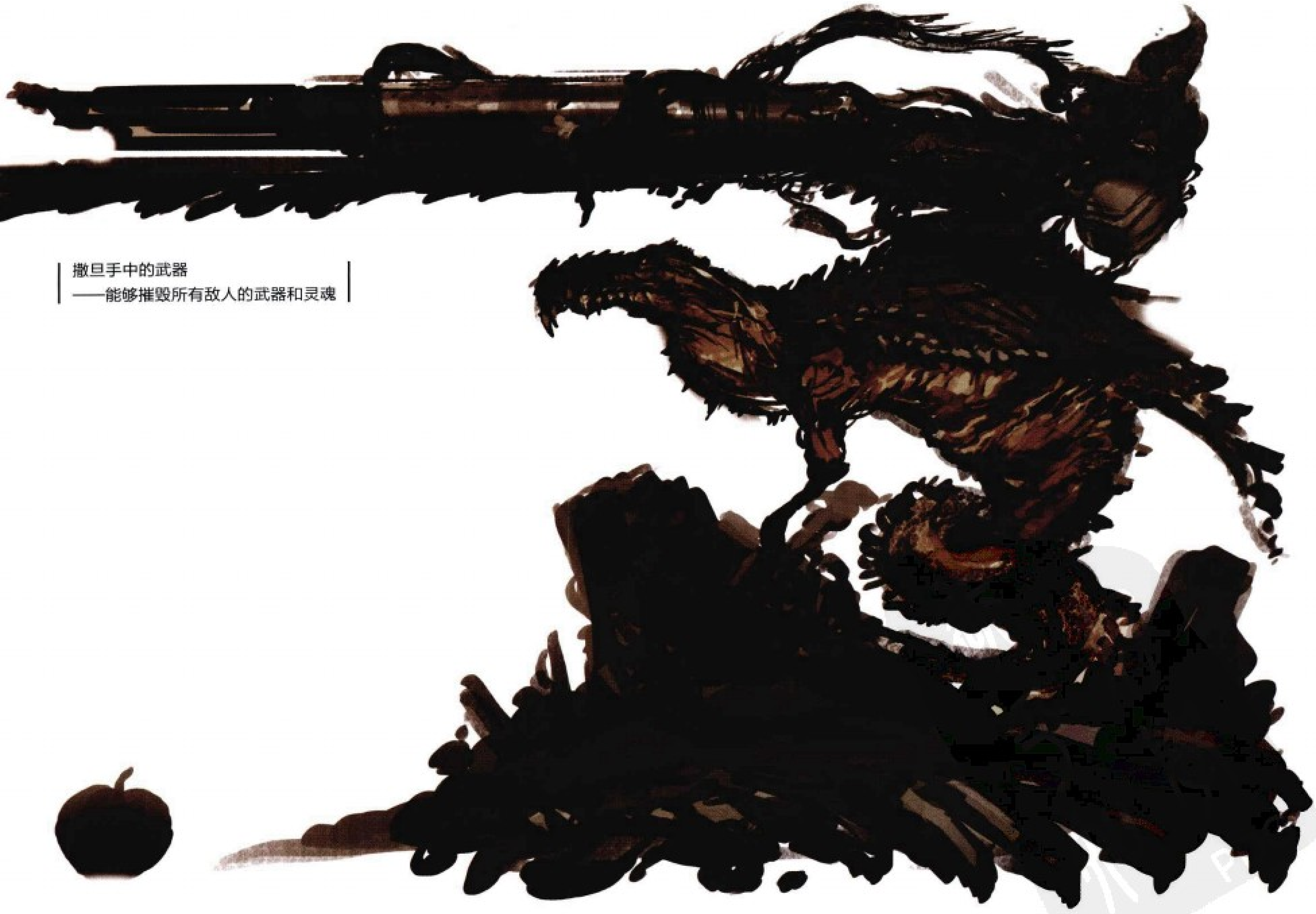


变性妖姬
——擅长精神攻击，能够瞬间吸食敌人的灵魂

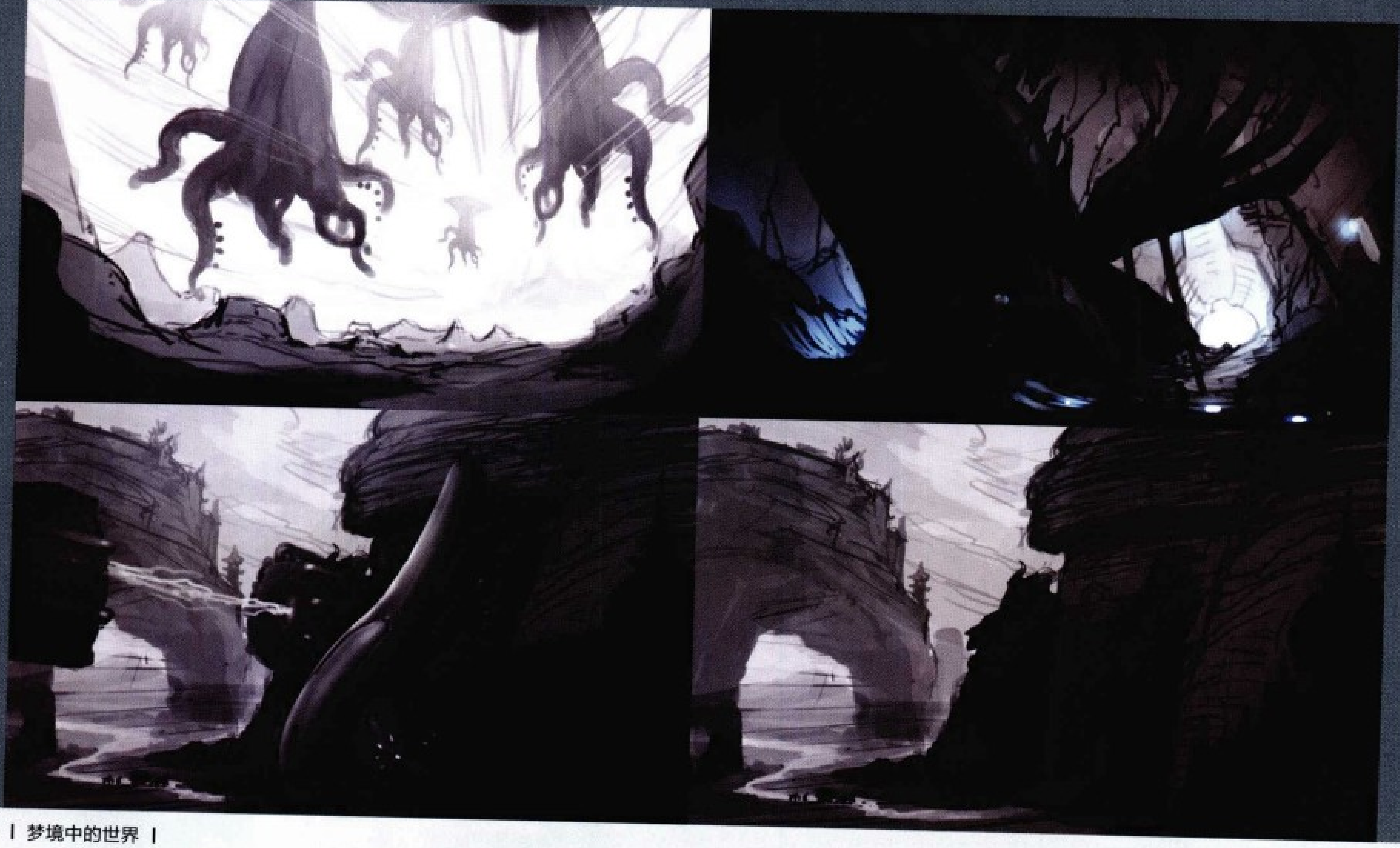
PDG



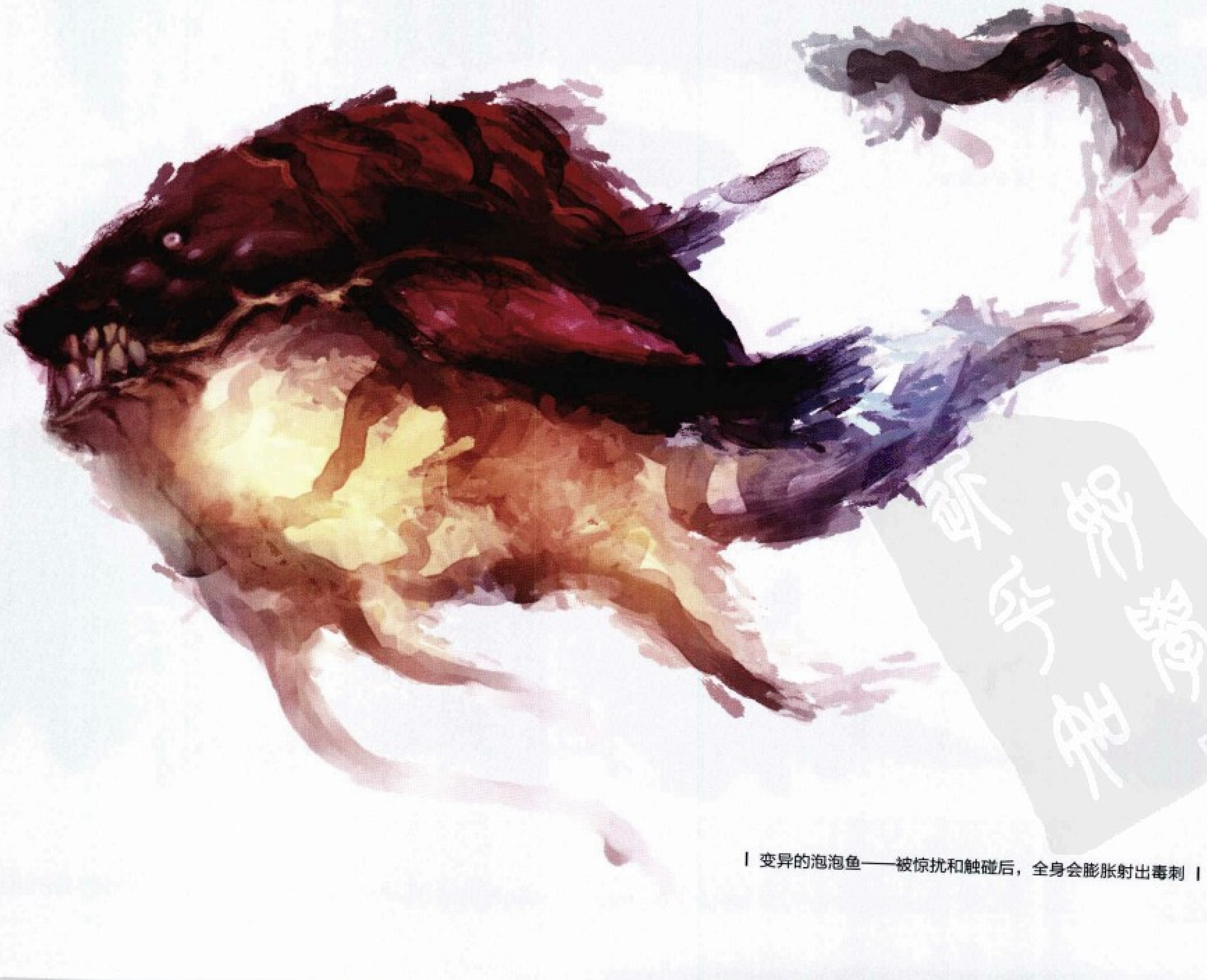




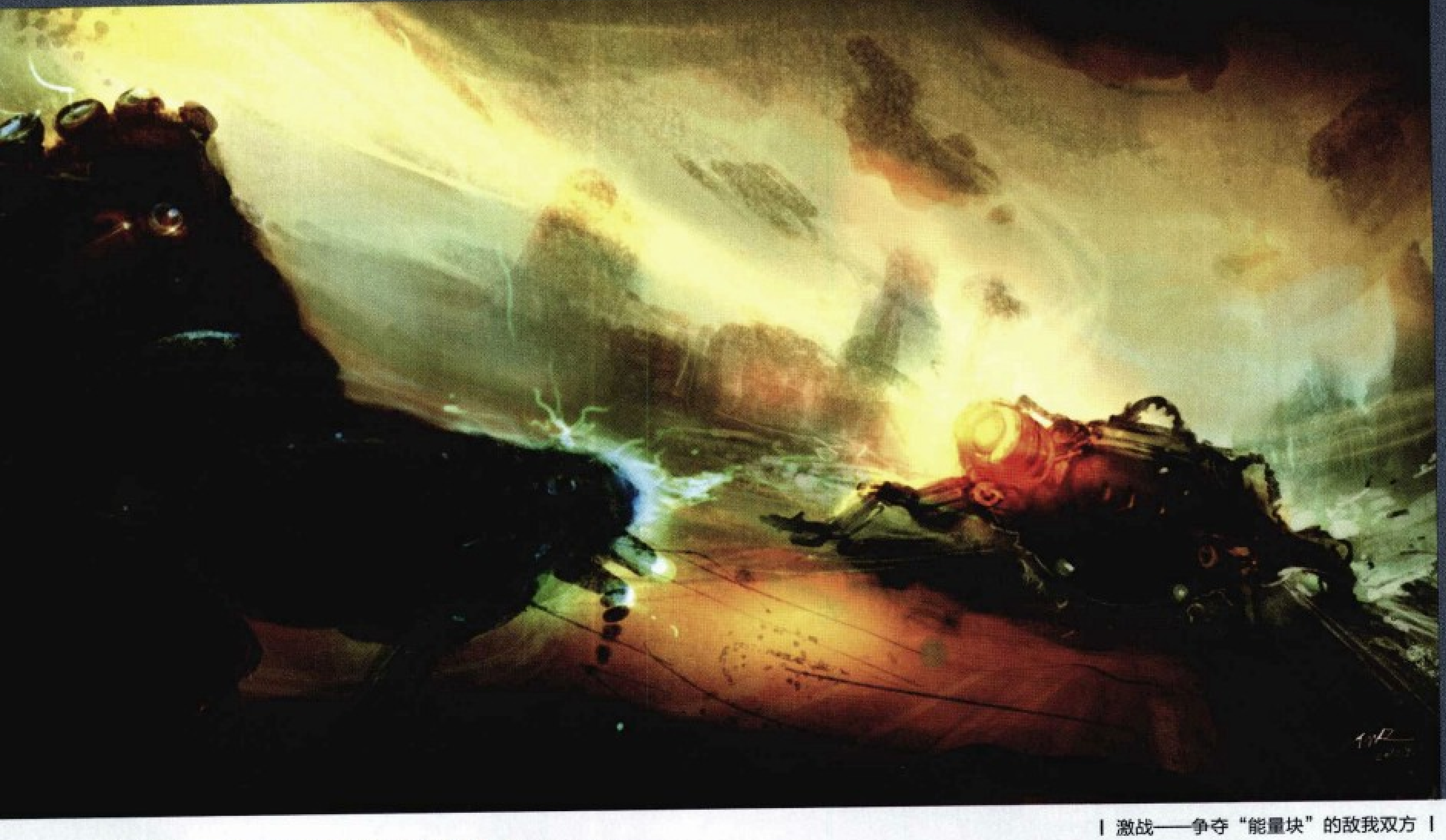
撒旦手中的武器
——能够摧毁所有敌人的武器和灵魂



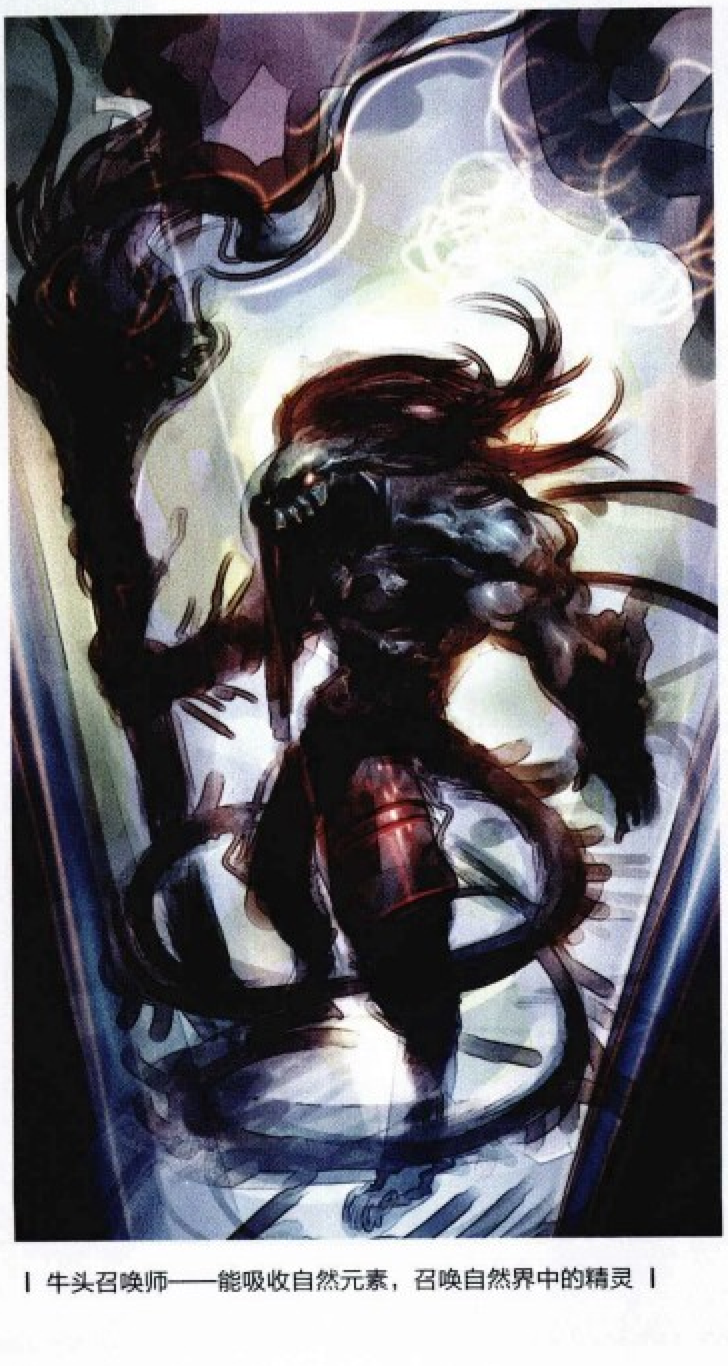
梦境中的世界



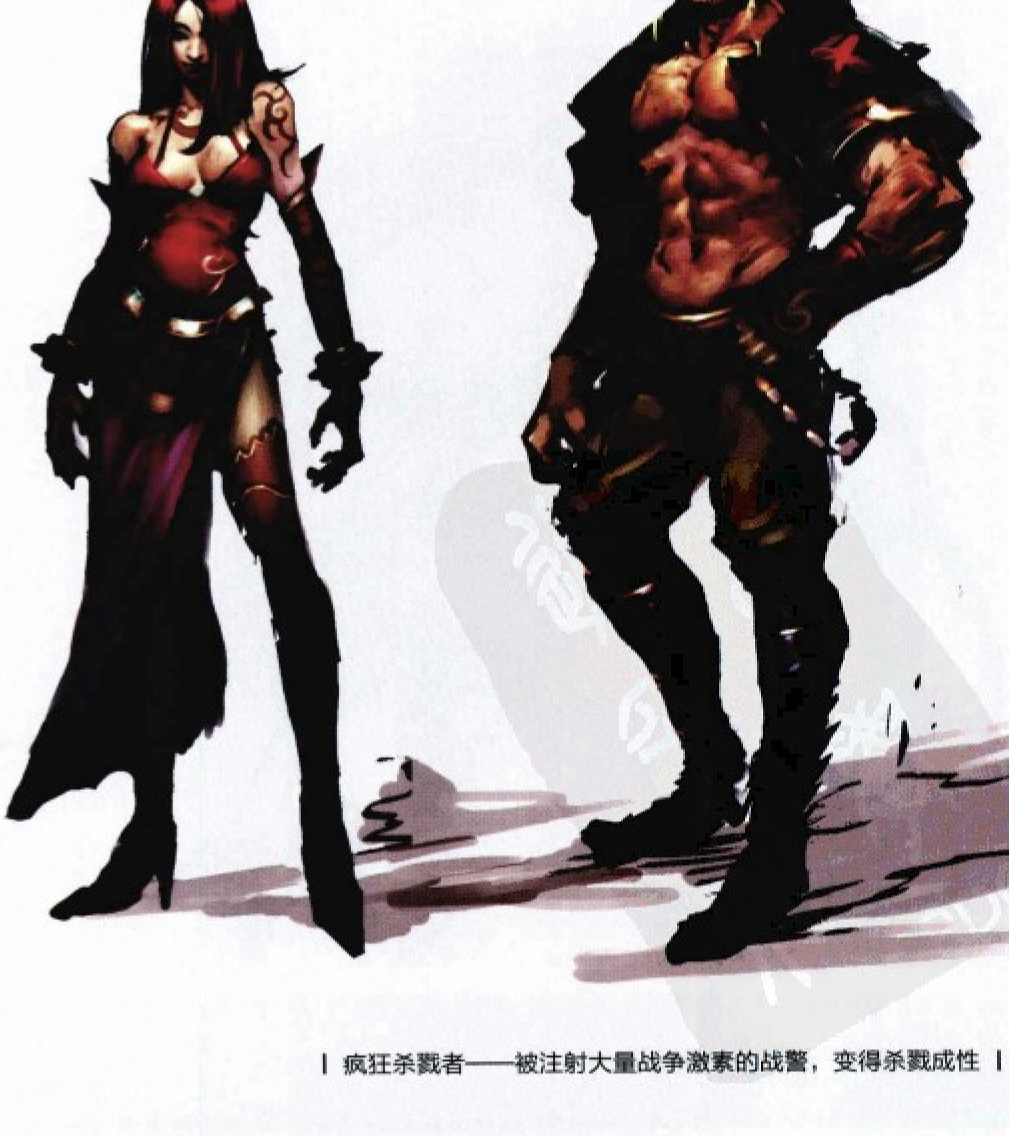
变异的泡泡鱼——被惊扰和触碰后，全身会膨胀射出毒刺



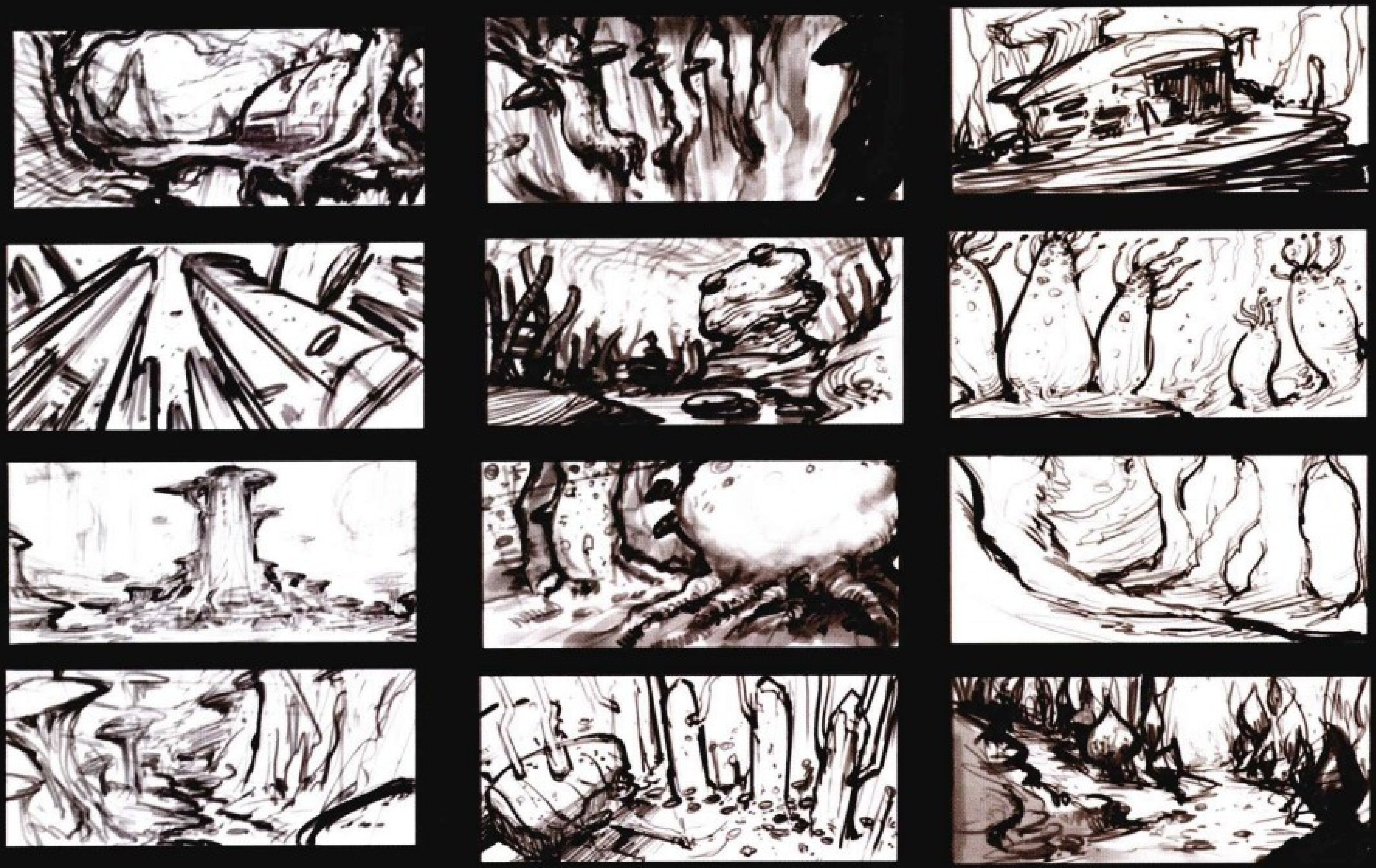
激战——争夺“能量块”的敌我双方



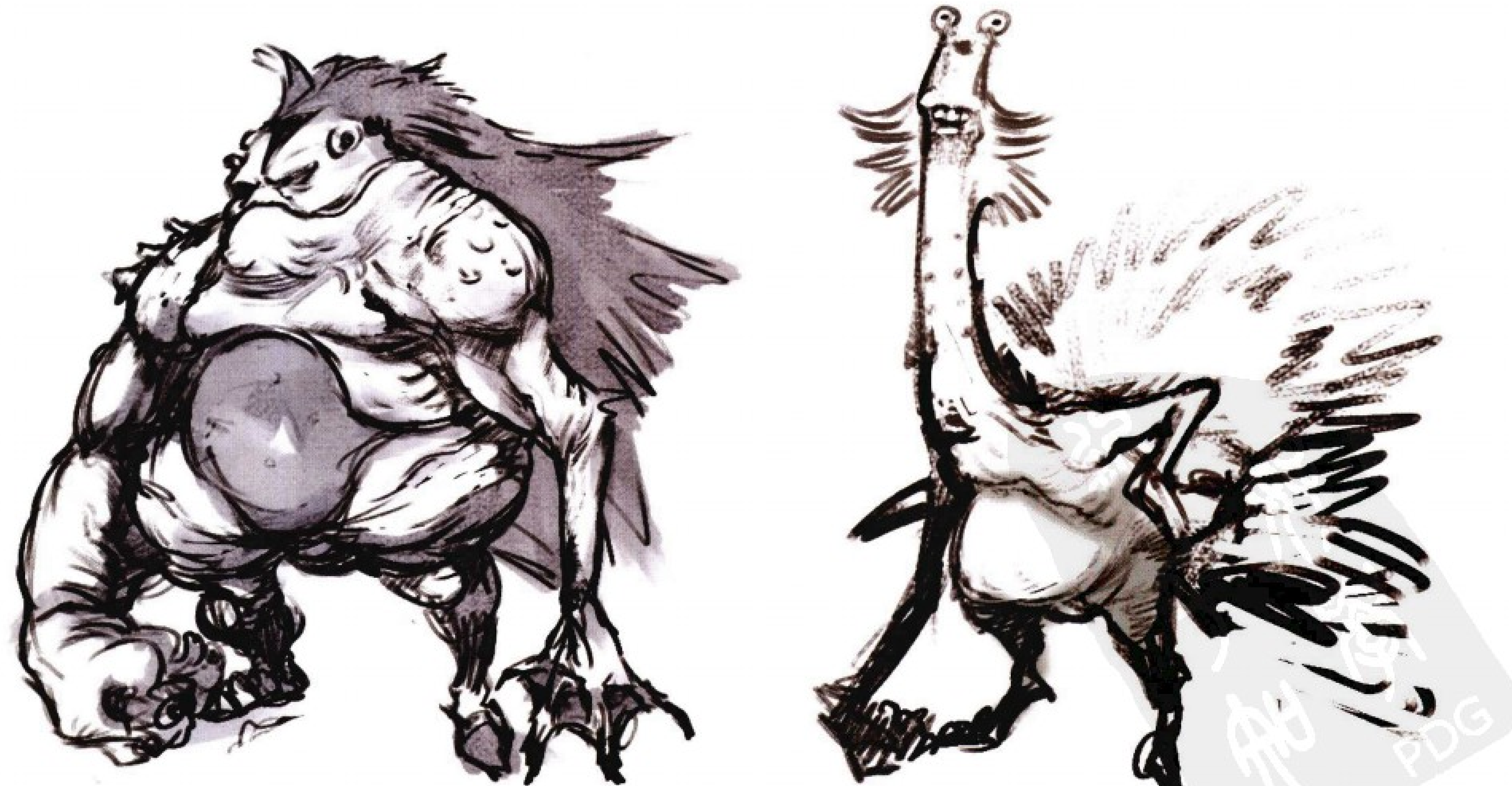
牛头召唤师——能吸收自然元素，召唤自然界中的精灵



疯狂杀戮者——被注射大量战争激素的战警，变得杀戮成性

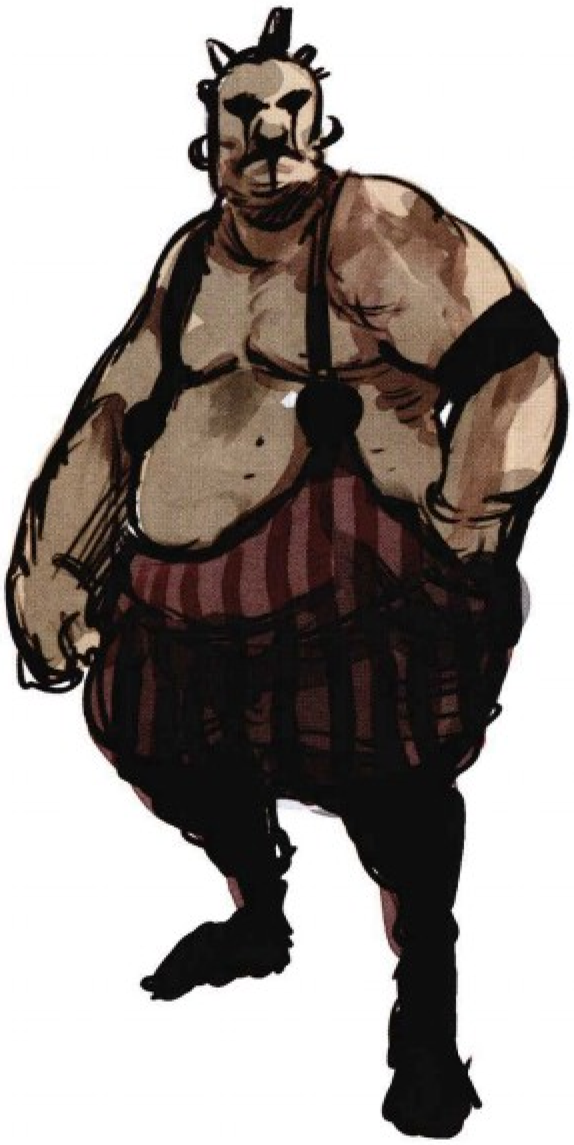


异大陆生命之森中的植物——充满魔力的自然世界

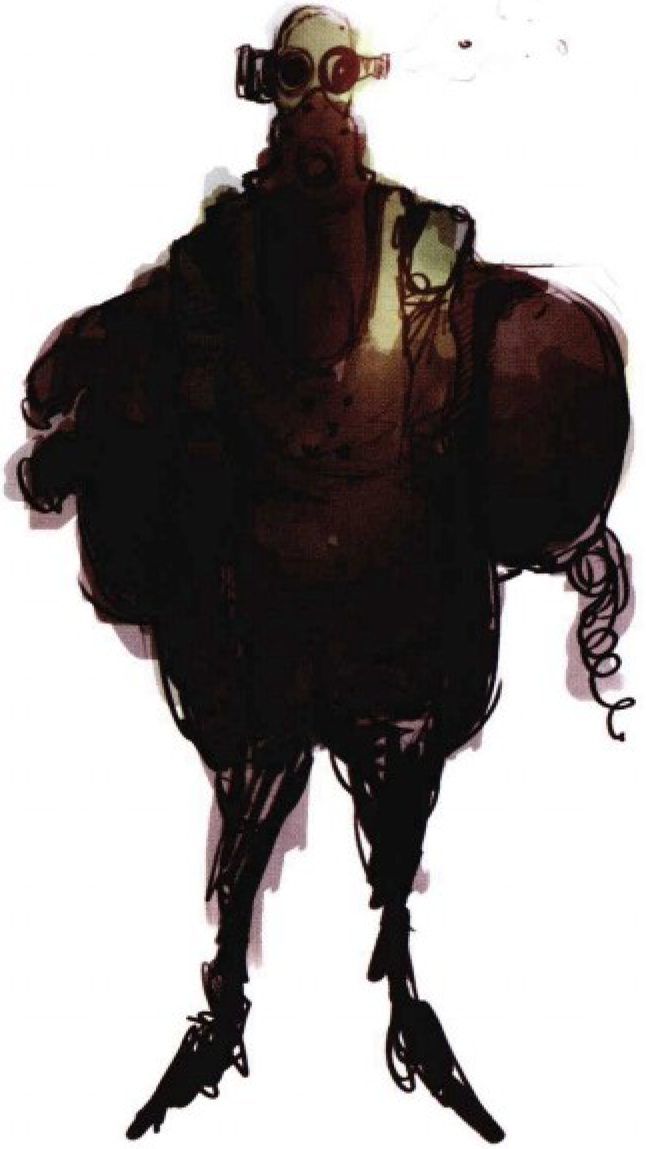


异大陆的精灵——瓜娃男和哇哇女

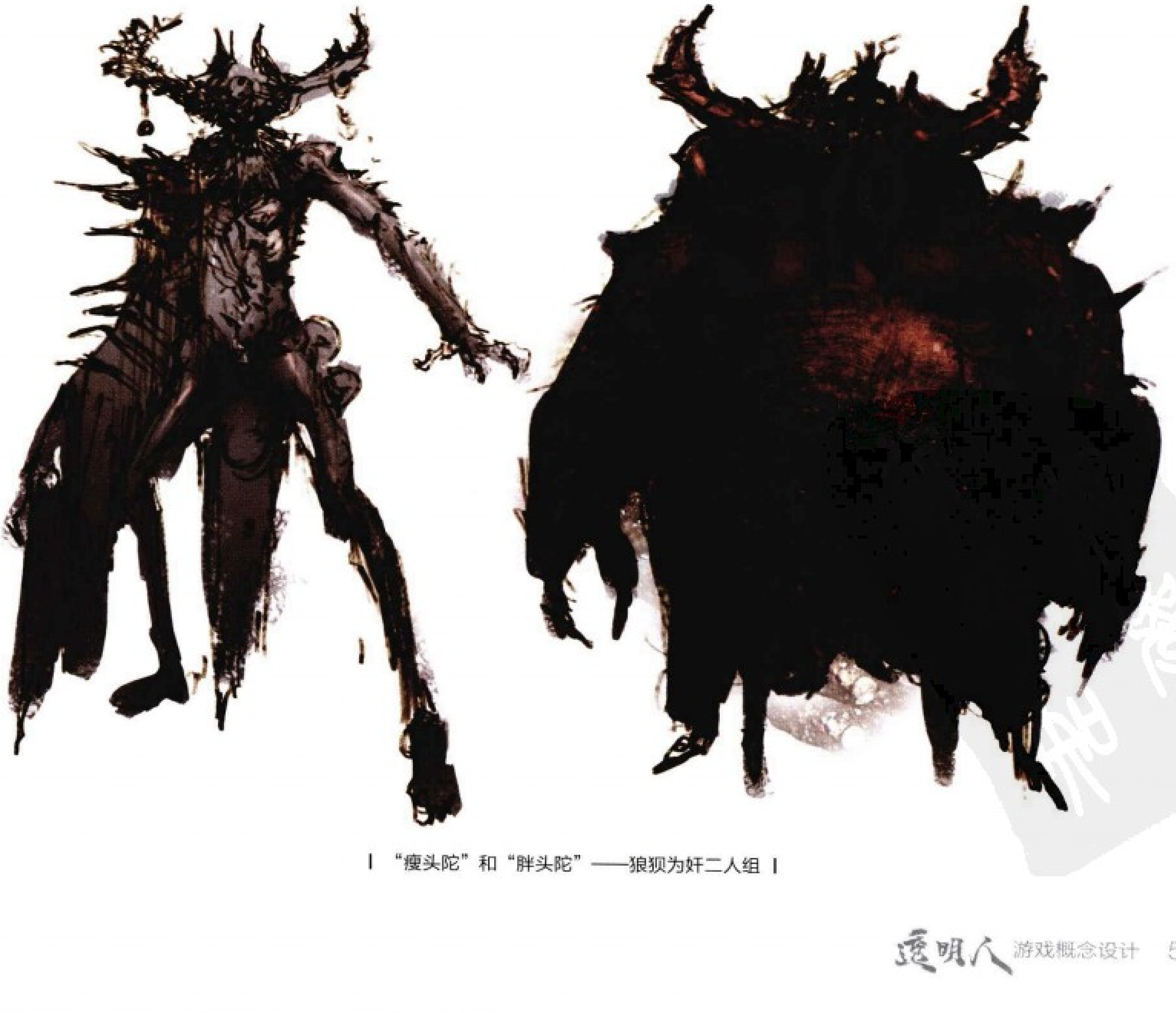
PDG



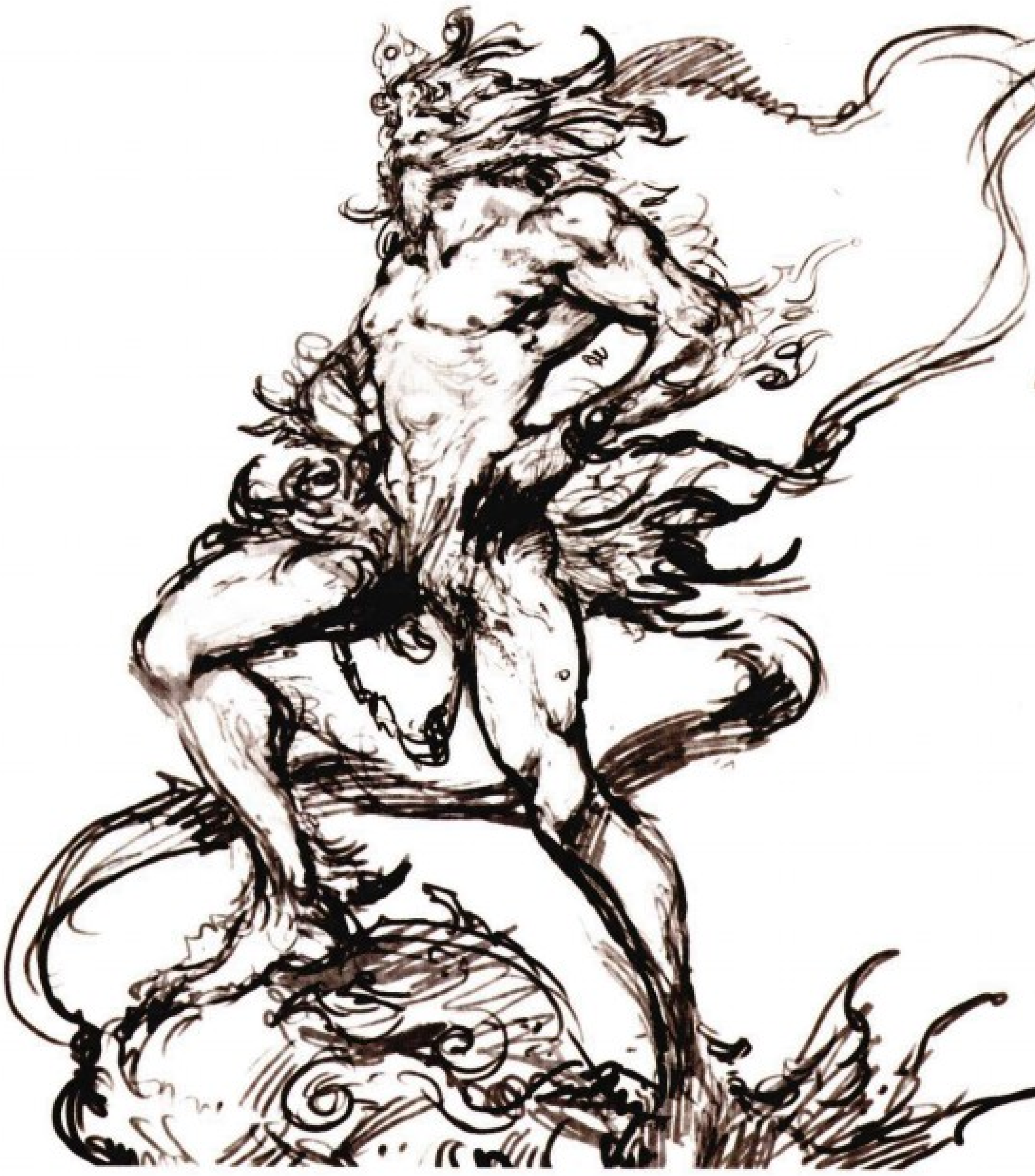
烟囱女妖的长子——超级偷窥狂



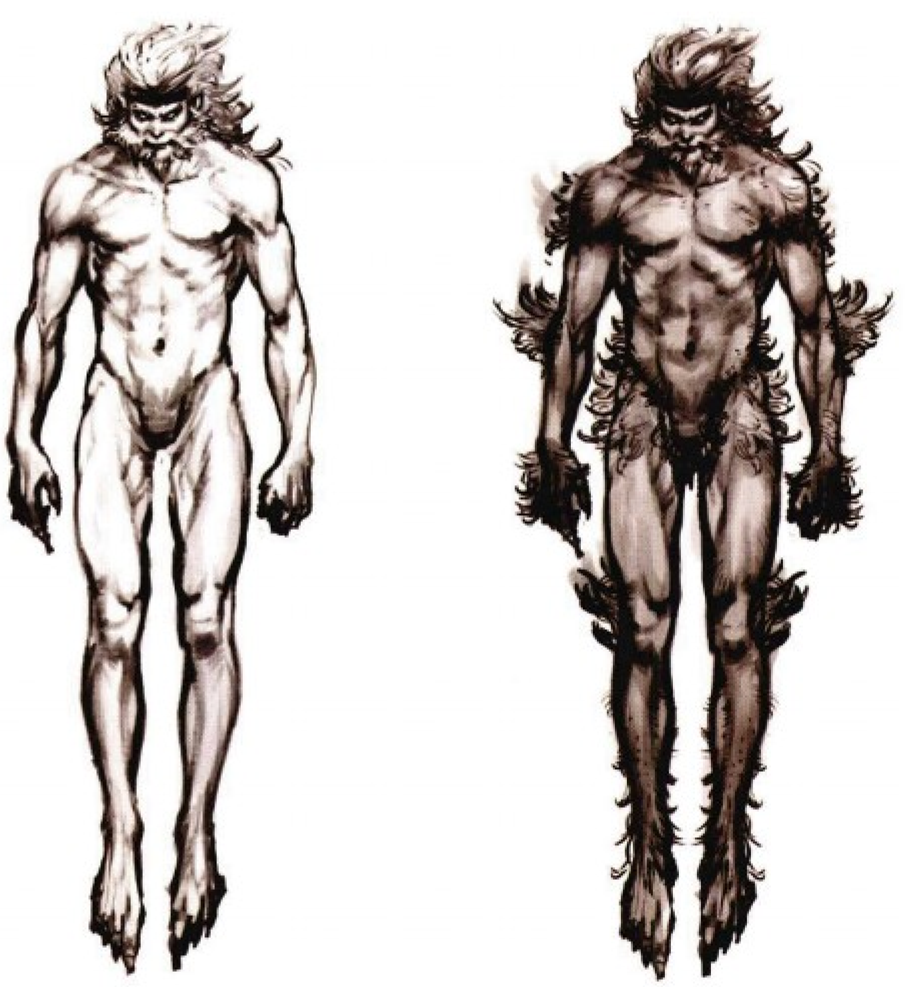
烟囱女妖的次子——停尸间的气体检测员



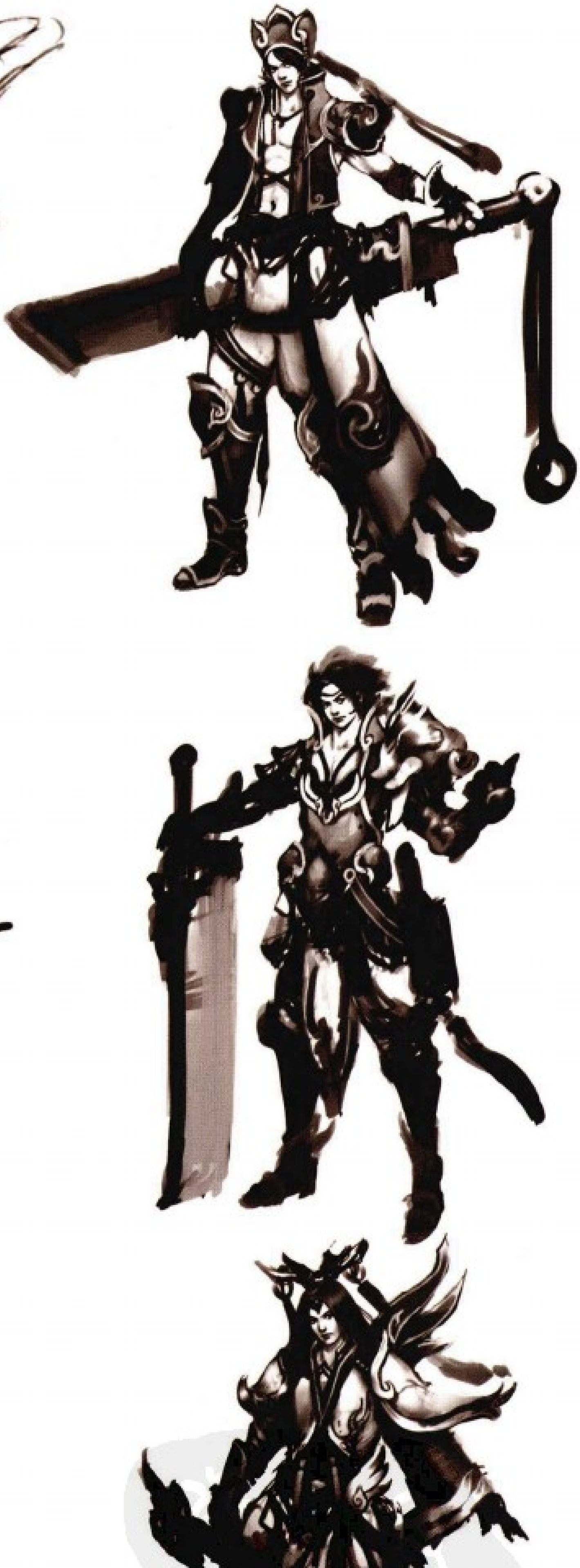
“瘦头陀”和“胖头陀”——狼狈为奸二人组



狂暴版“齐天大圣”系列 1

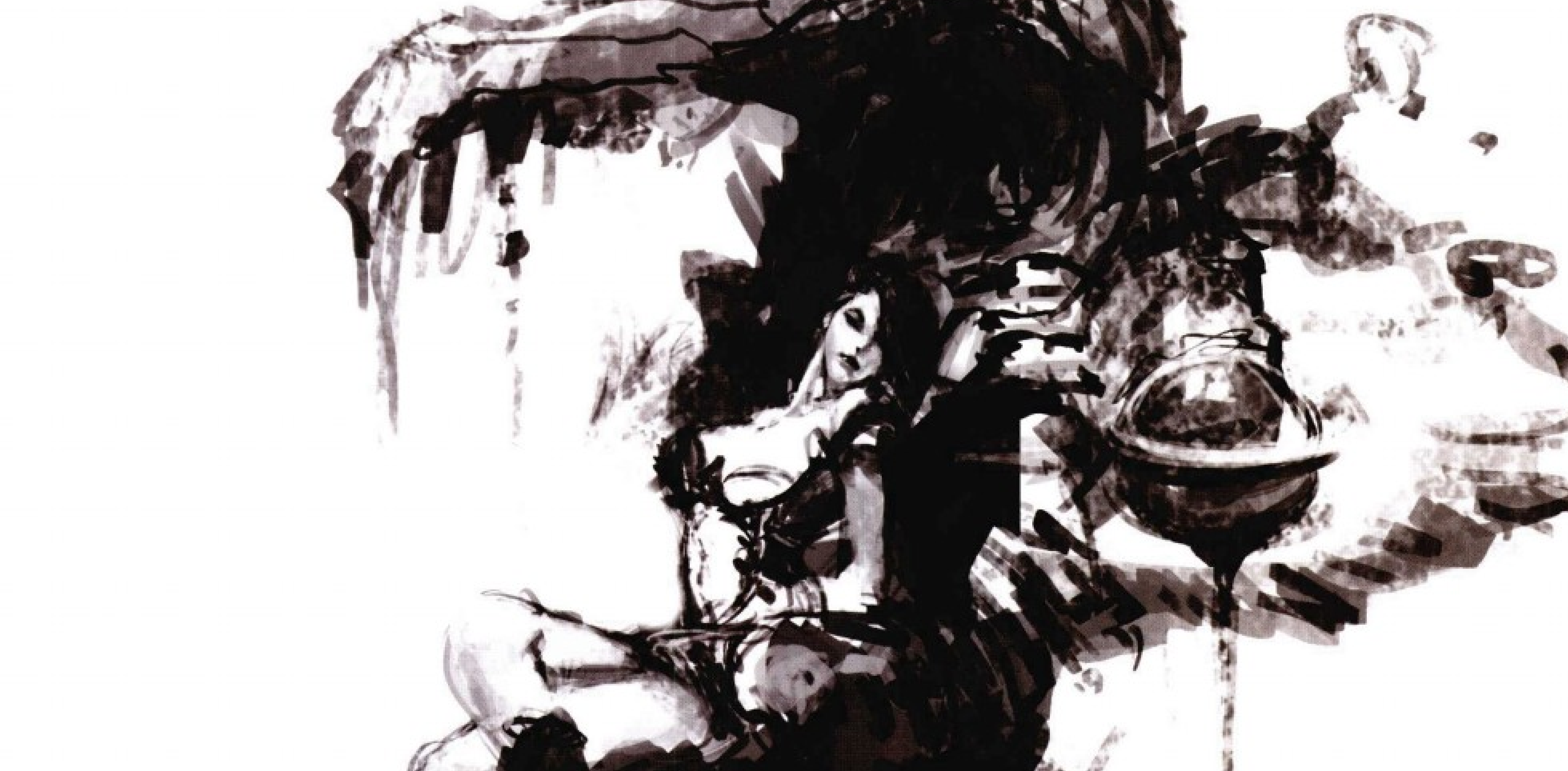


狂暴版“齐天大圣”系列 2

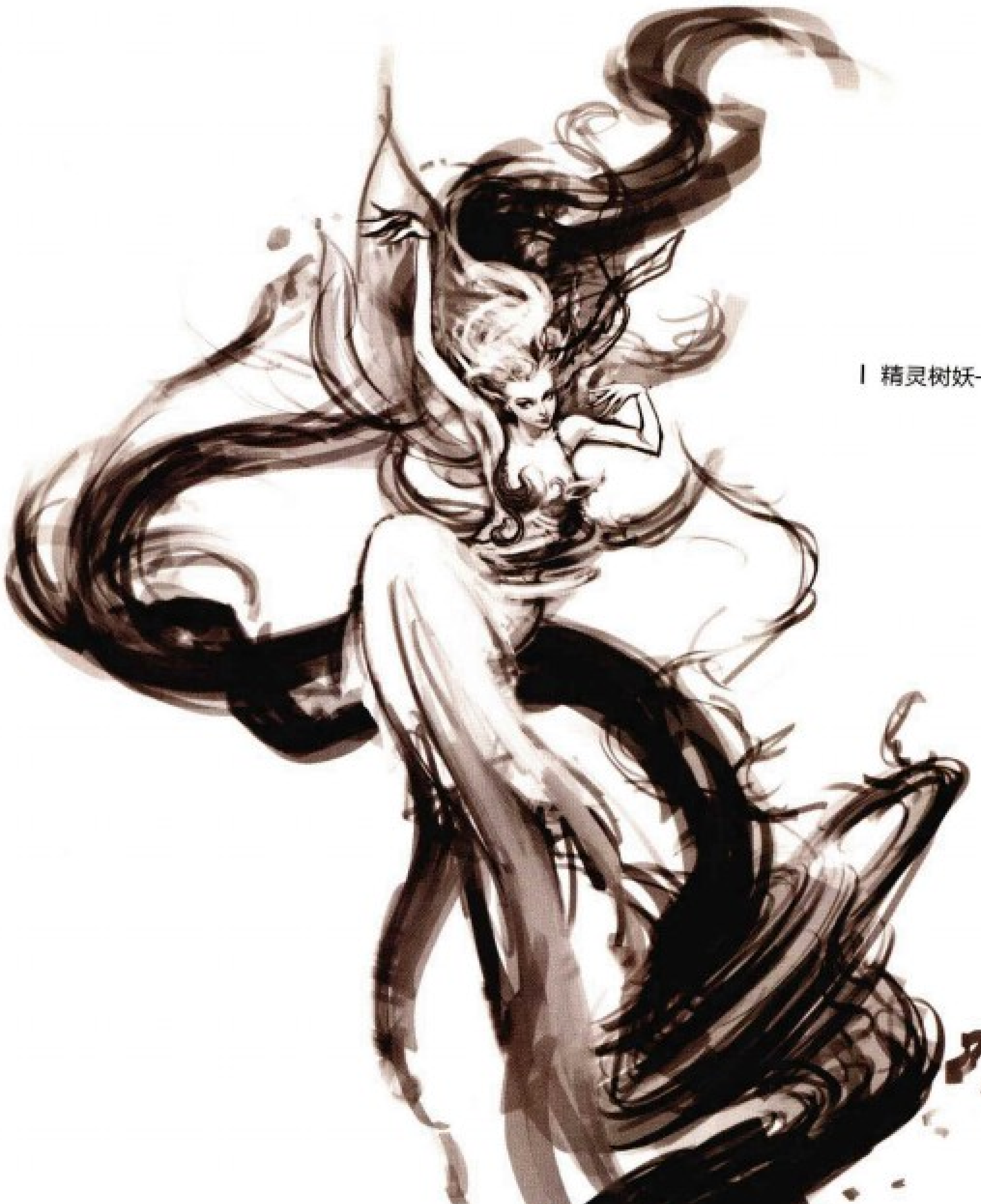


梦幻大陆的武神

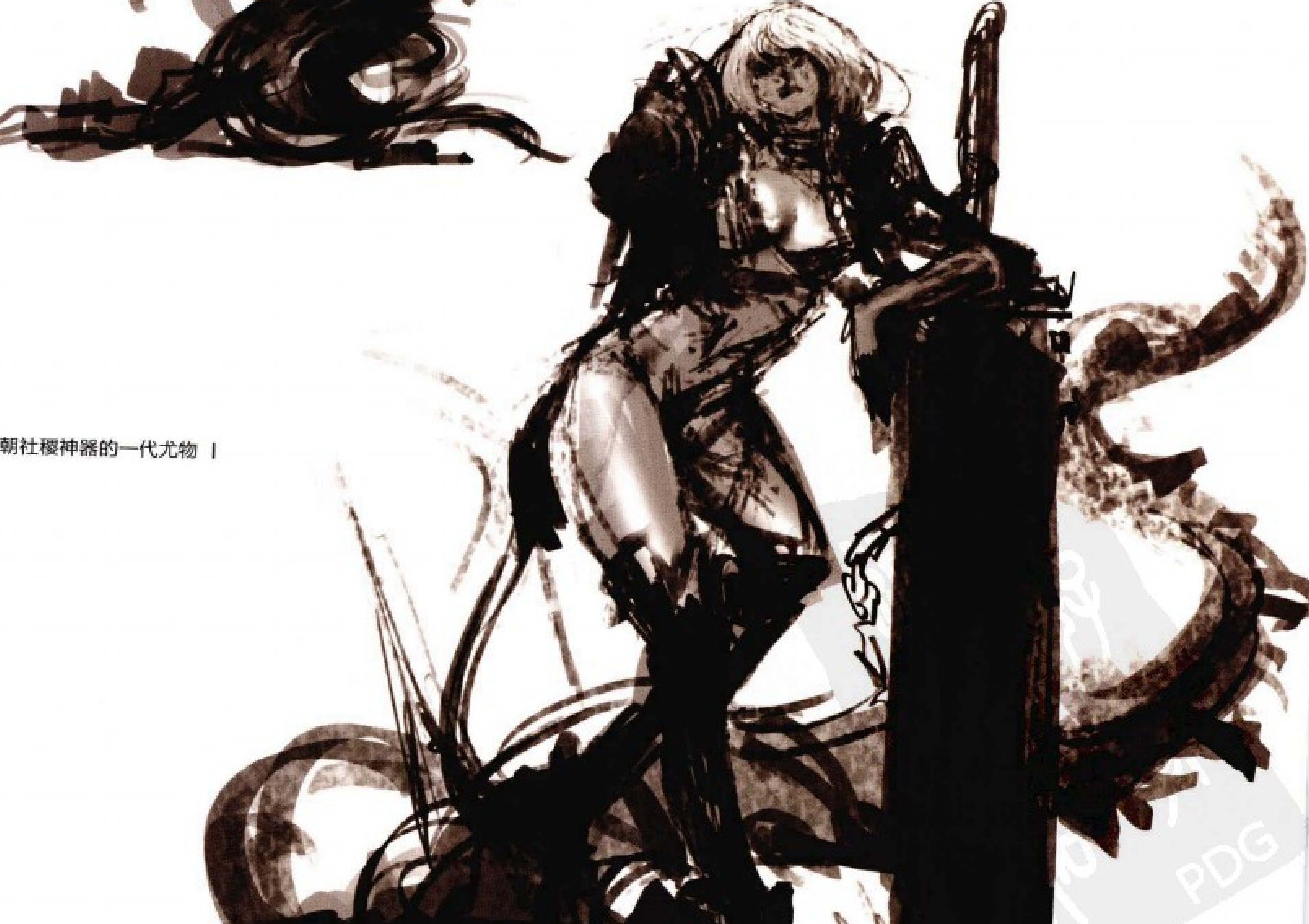
PDG



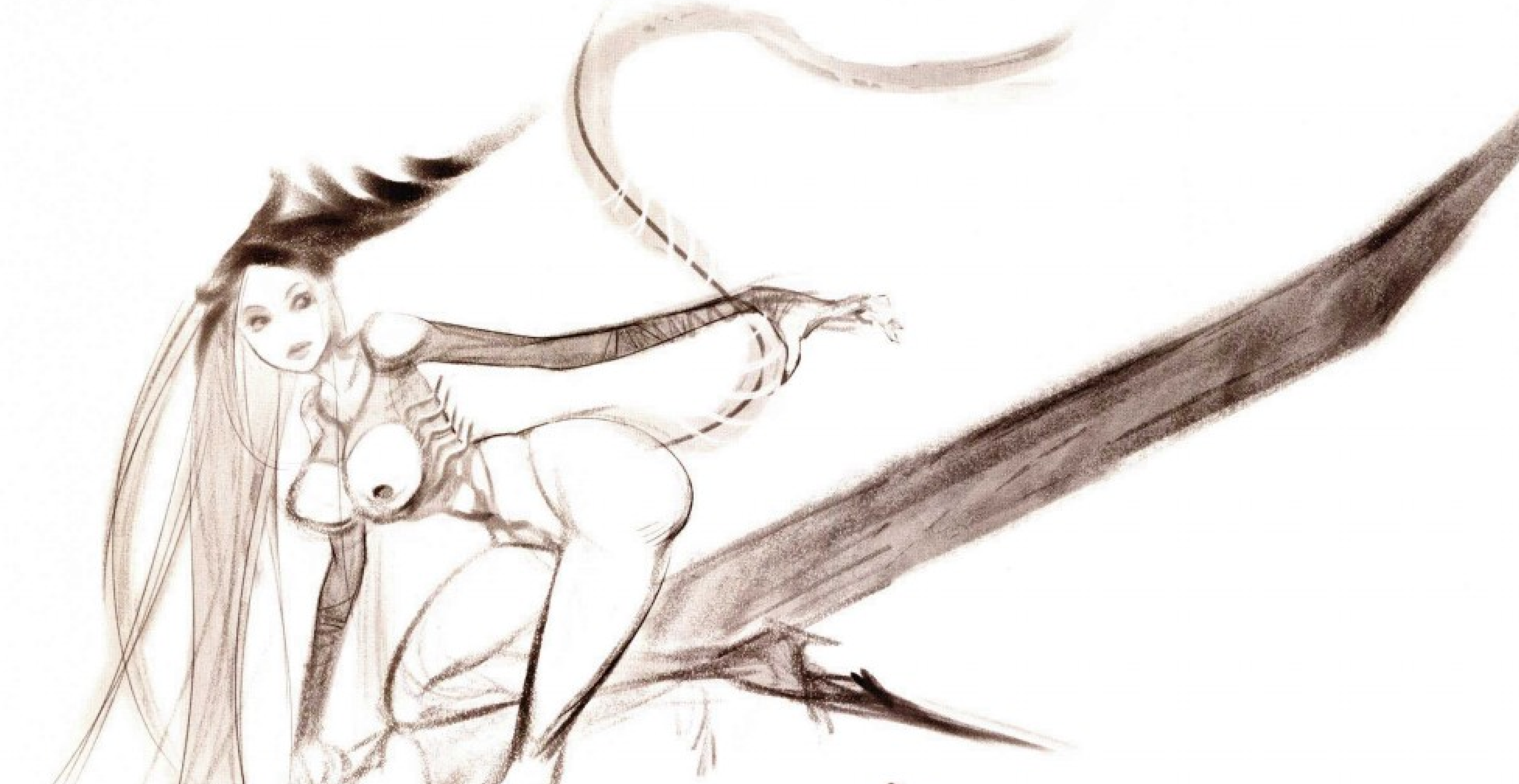
梦魇女妖——喜欢进入人的梦境，把人困在梦境中



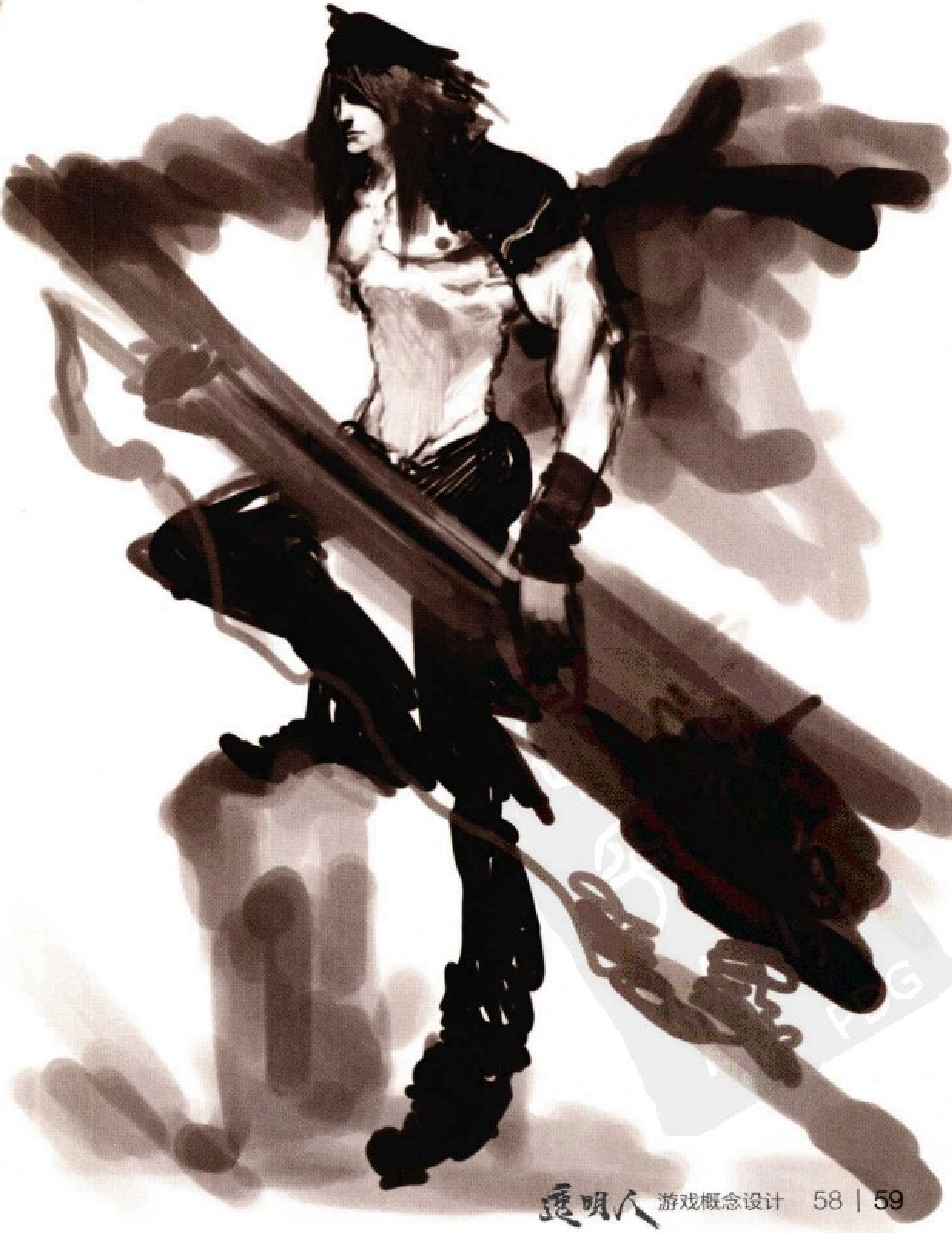
精灵树妖——以妩媚的外表诱惑人类，喜欢吸食年轻男子的元气



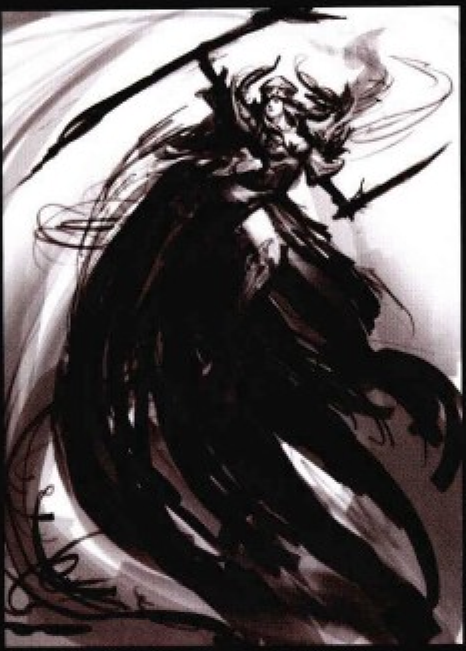
屠龙女——掌握百花神朝社稷神器的一代尤物

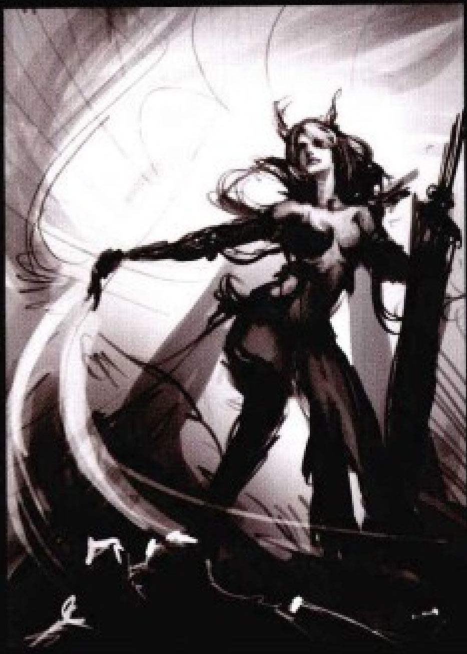


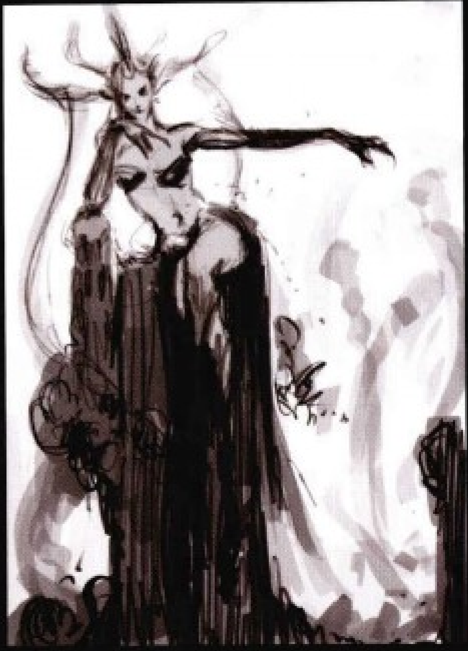
| 蜥蜴妞 |

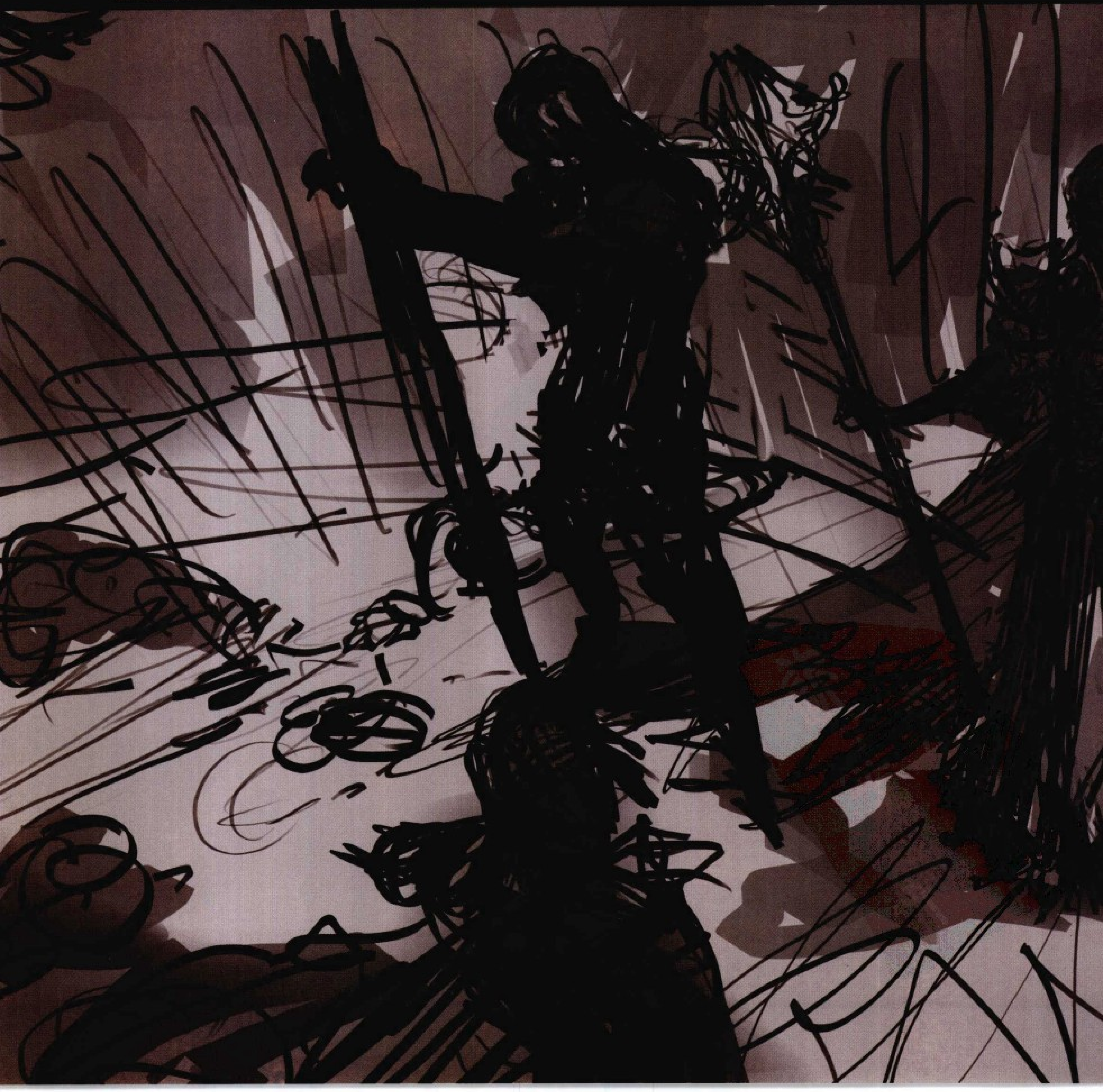


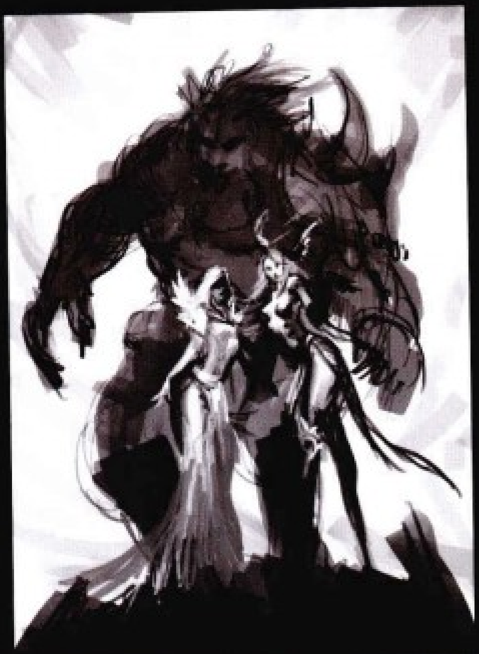
| 炮筒男 |

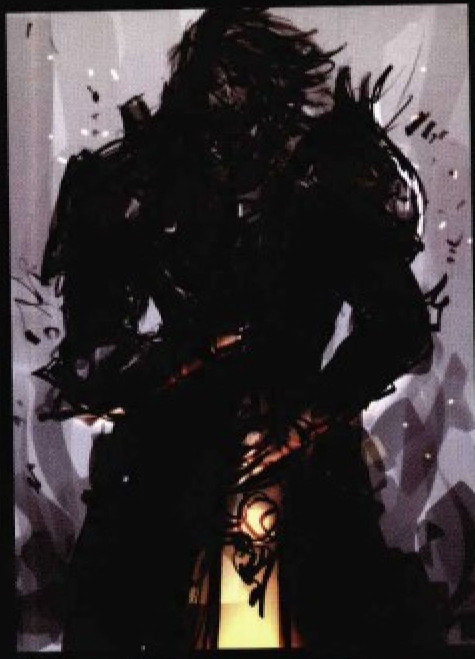


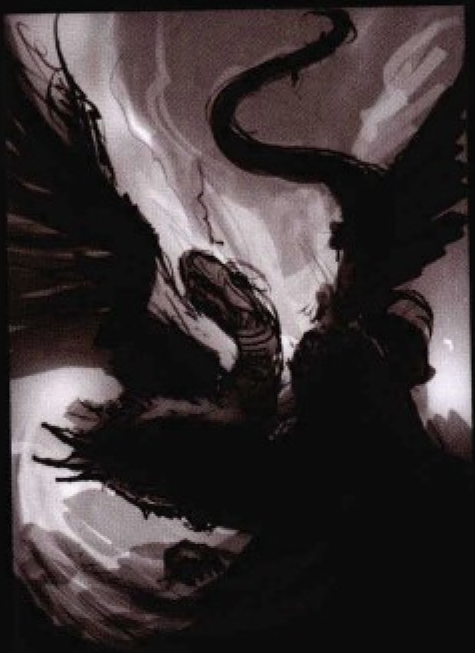


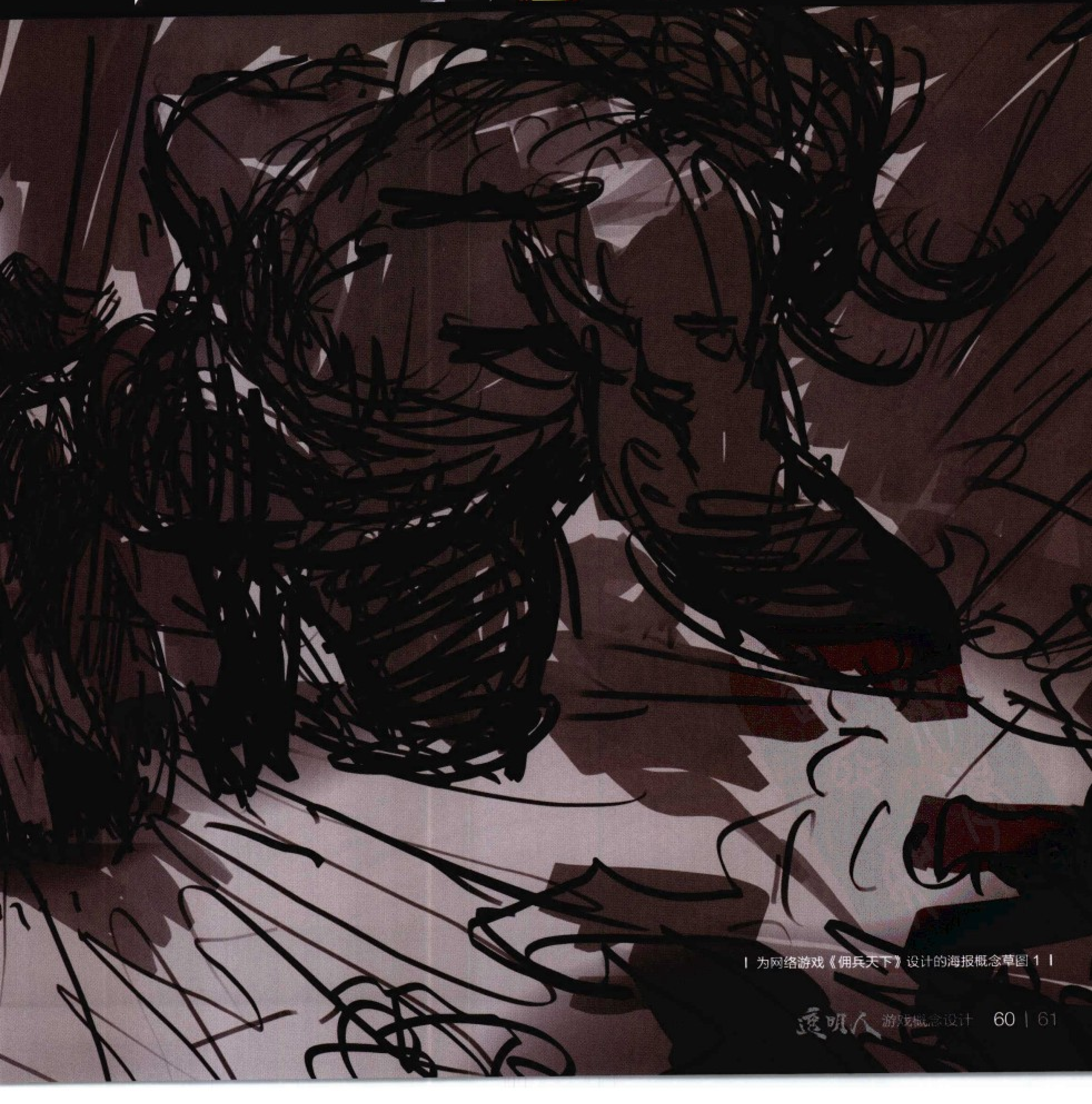




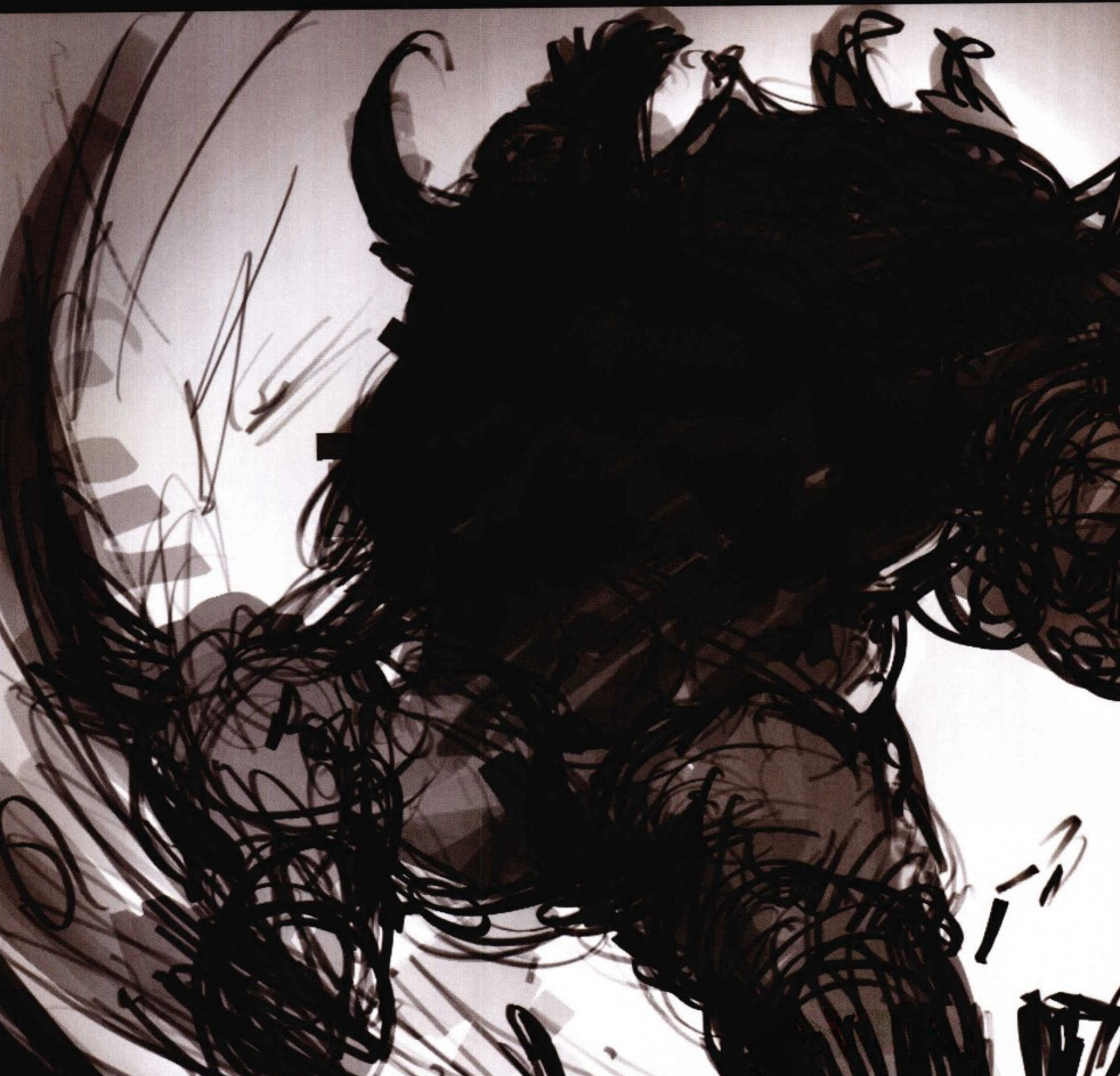




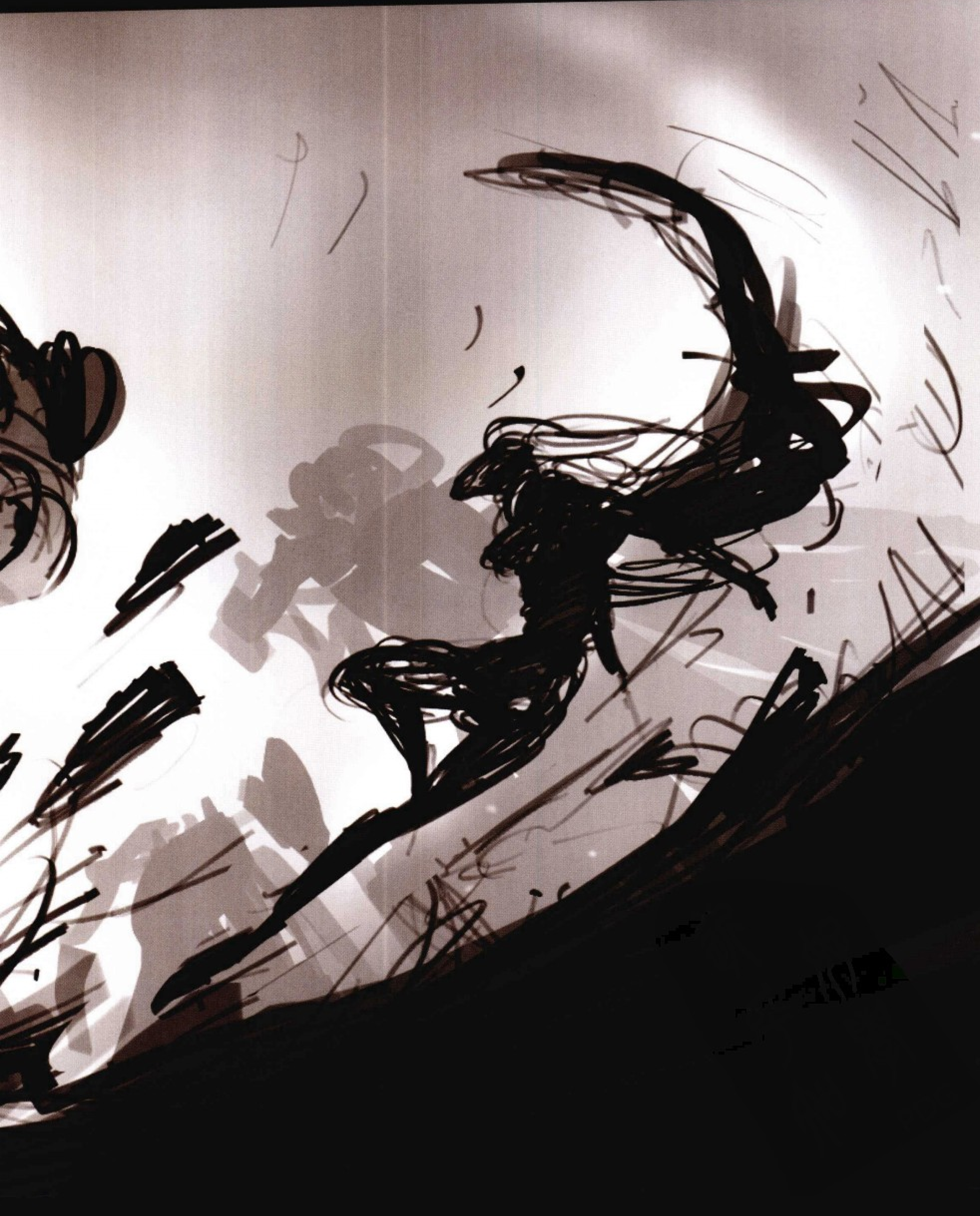


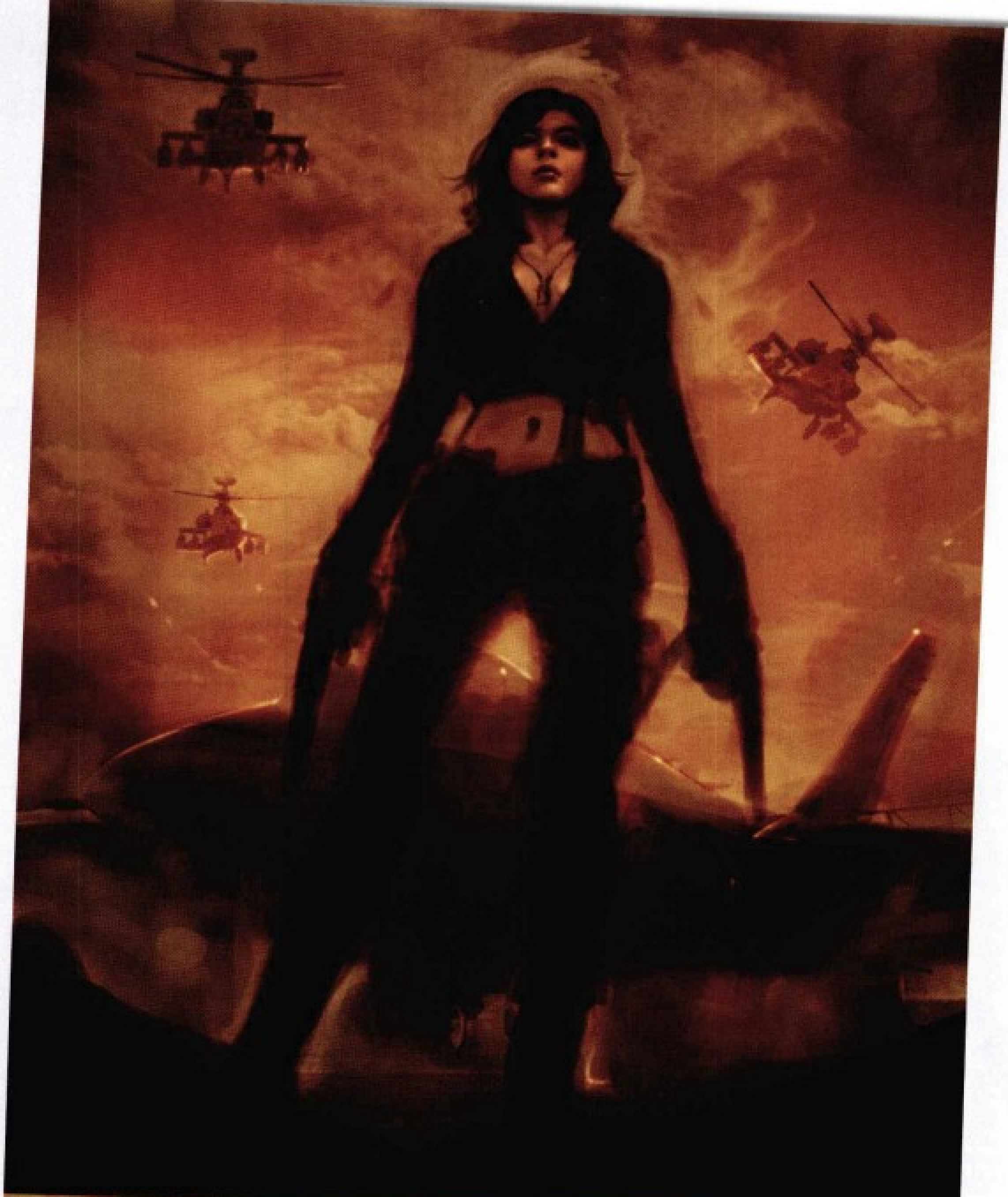


| 为网络游戏《佣兵天下》设计的海报概念草图 1 |

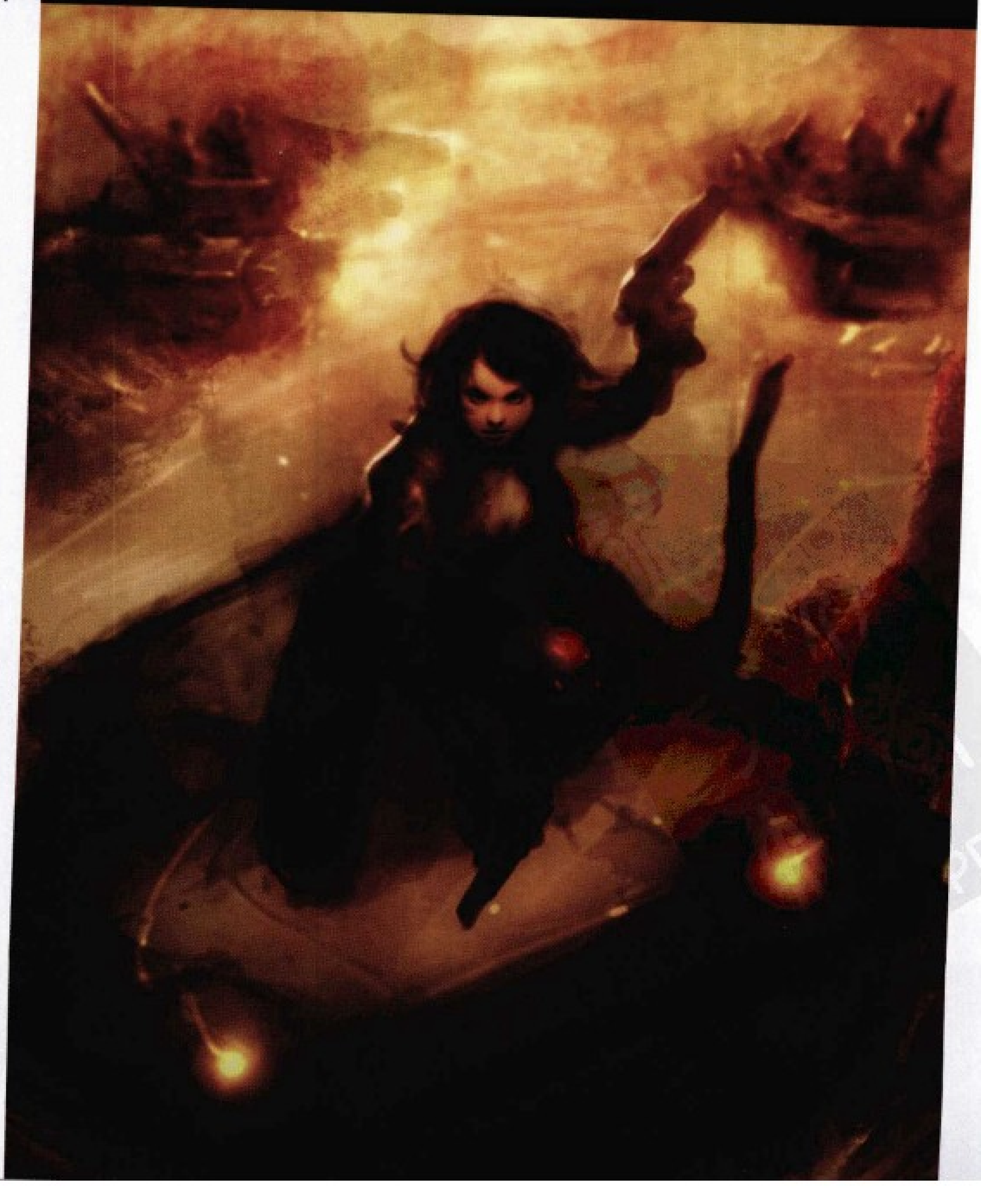


丨为网络游戏《佣兵天下》设计的海报概念草图 2 丨



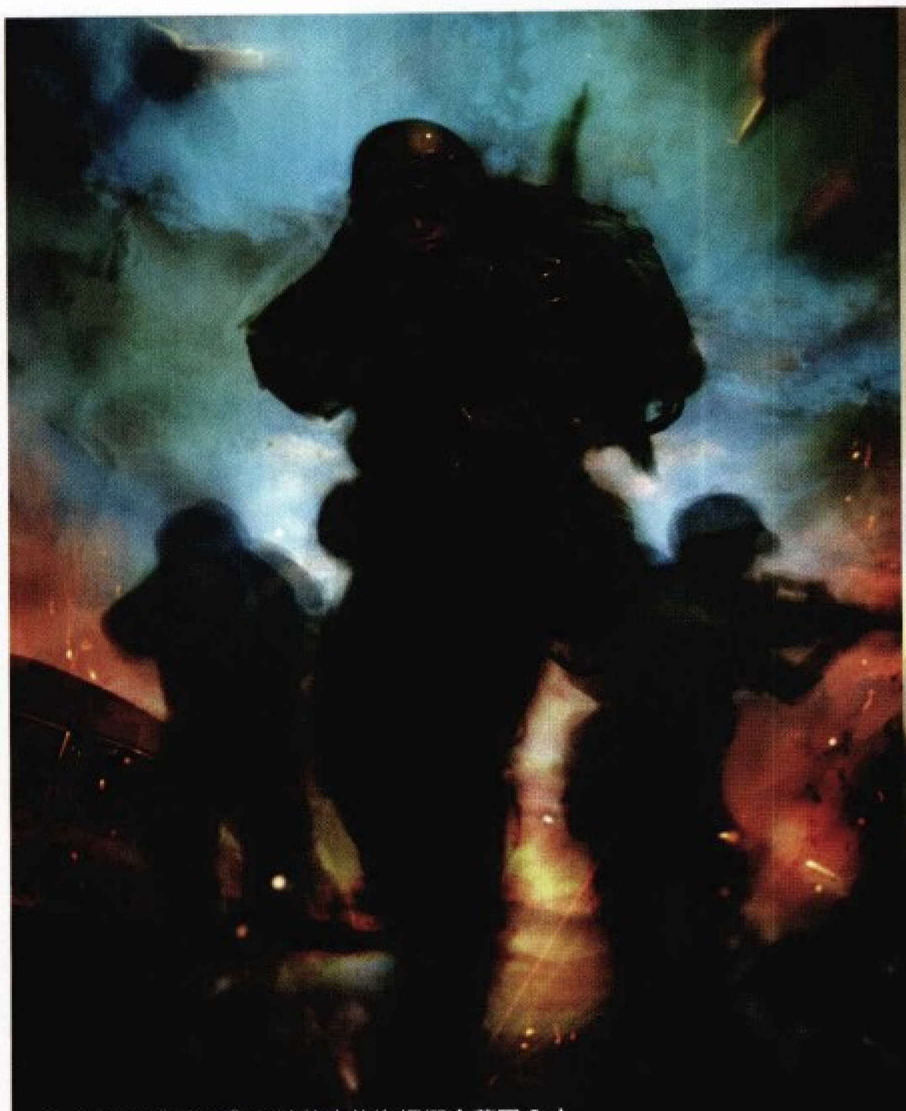


Ⅰ 为游戏《MKZ》设计的宣传海报概念草图 1 Ⅰ

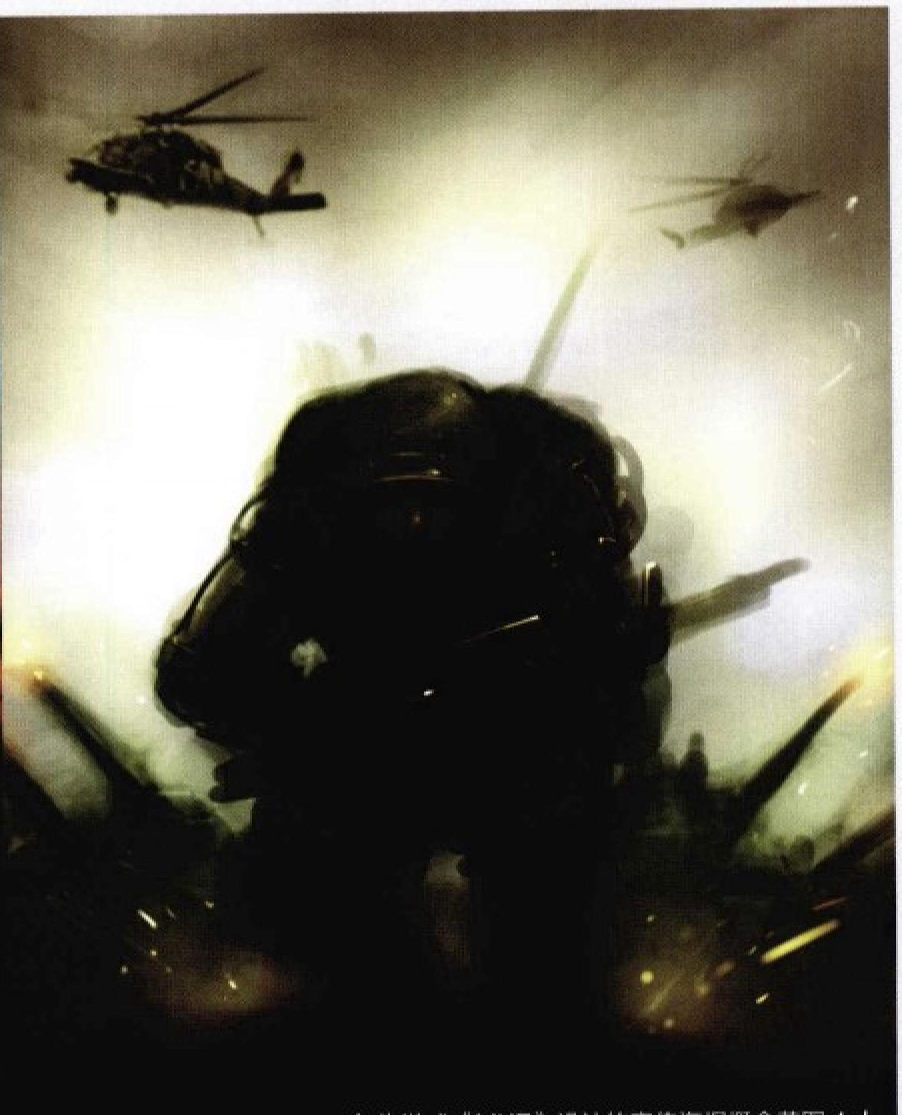


Ⅰ 为游戏《MKZ》设计的宣传海报概念草图 2 Ⅰ

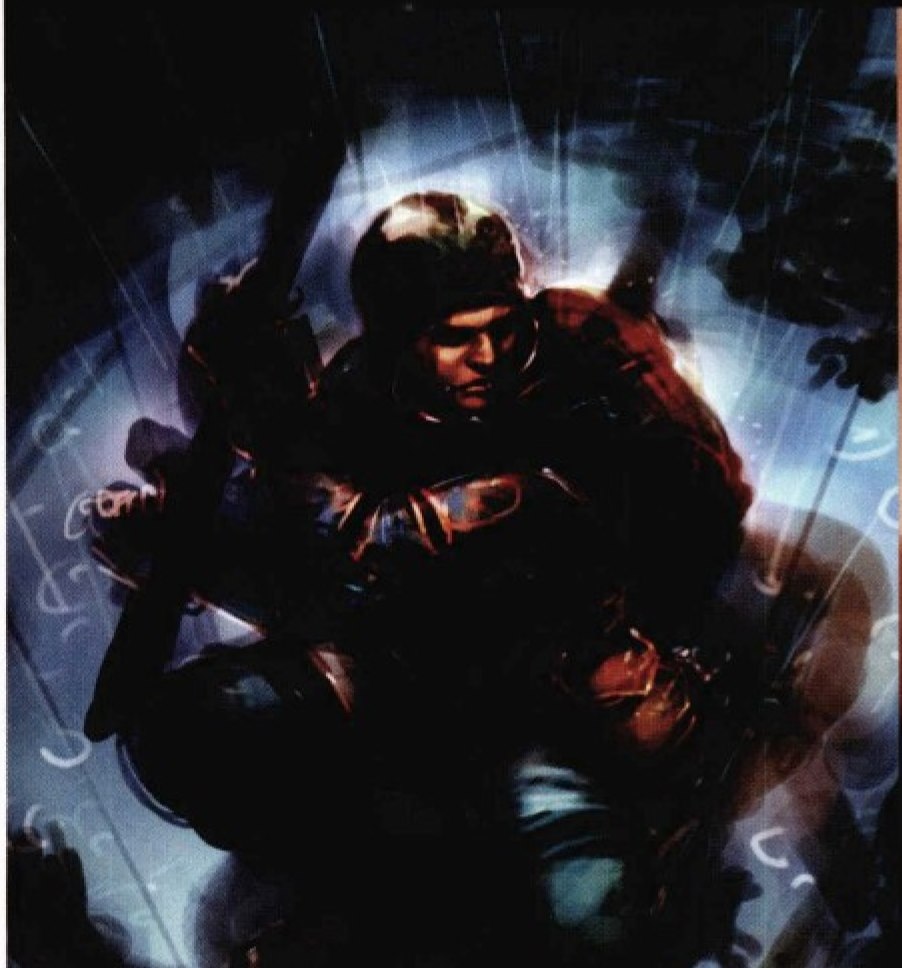
PDG



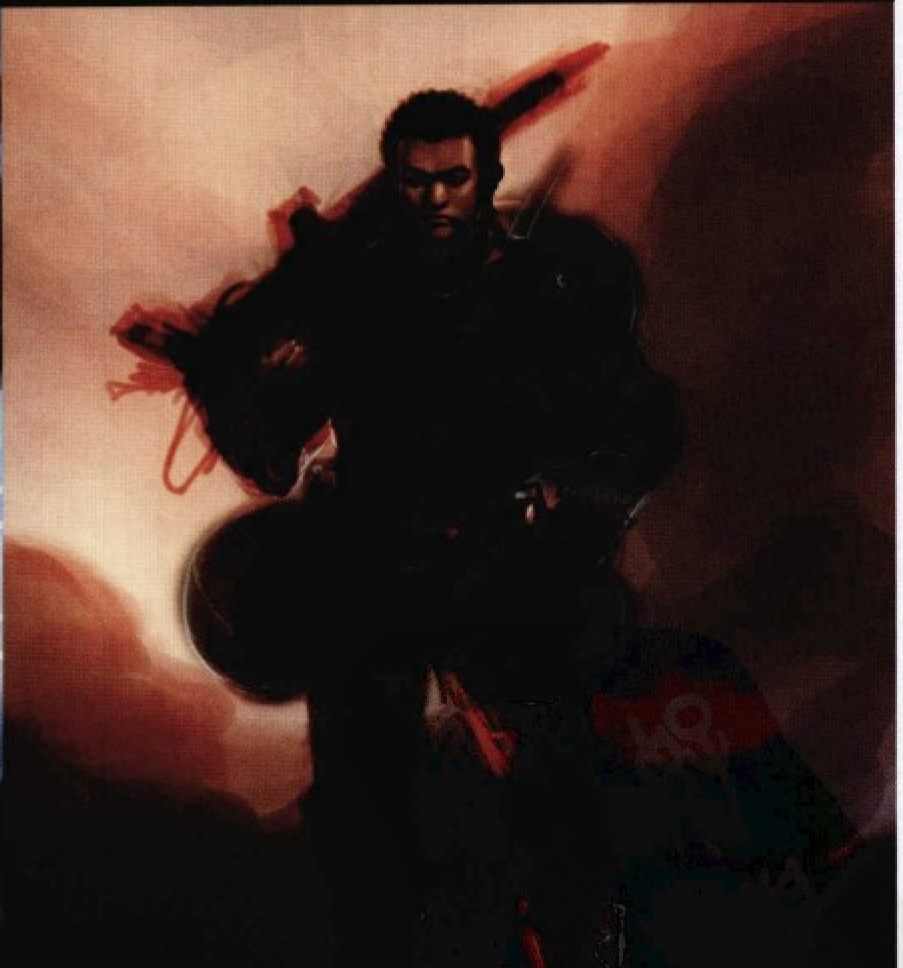
| 为游戏《MKZ》设计的宣传海报概念草图 3 |



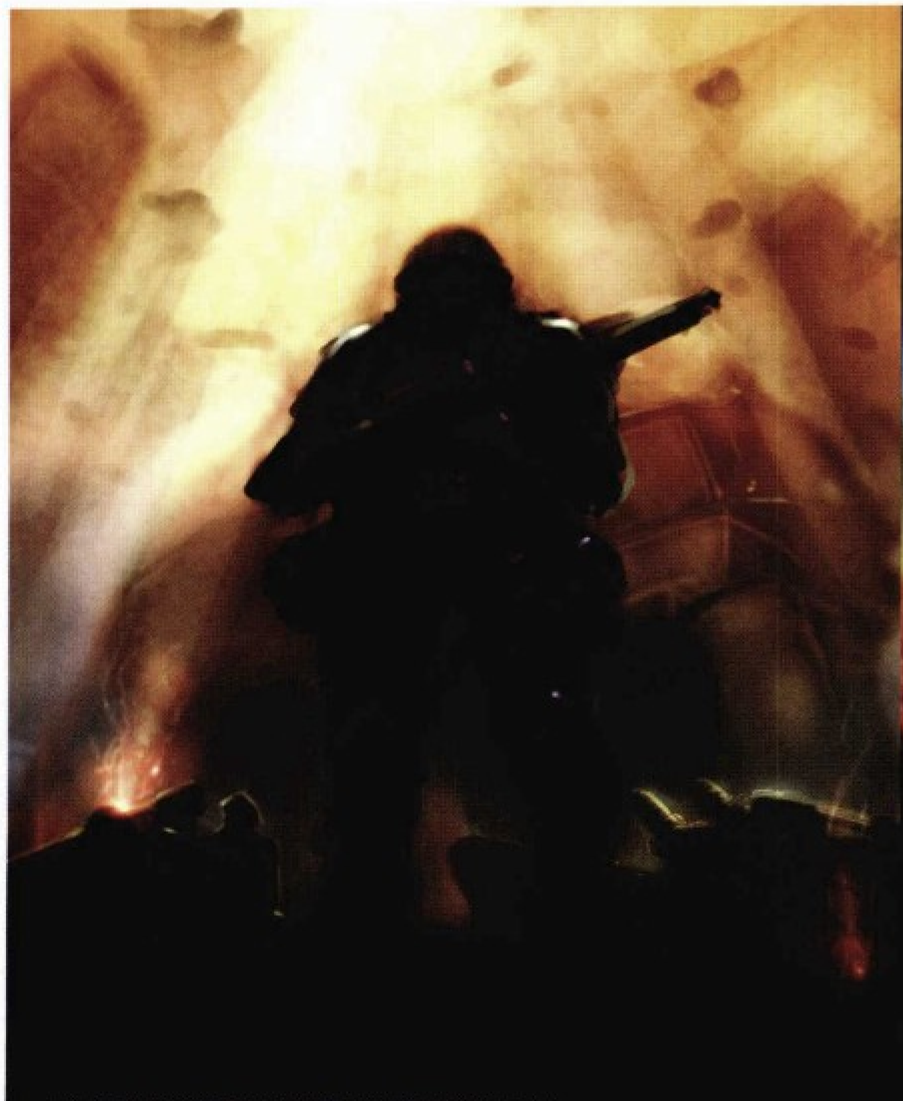
| 为游戏《MKZ》设计的宣传海报概念草图 4 |



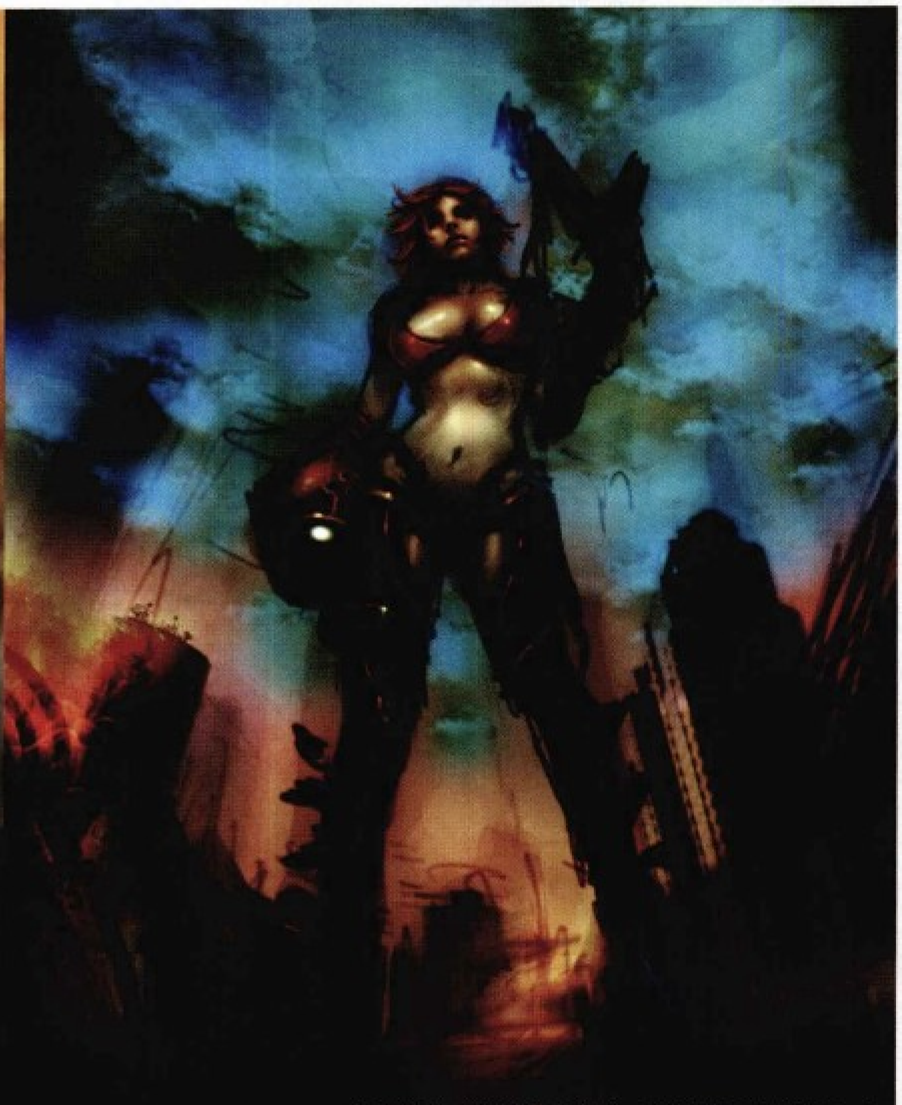
| 为游戏《MKZ》设计的宣传海报概念草图 5 |



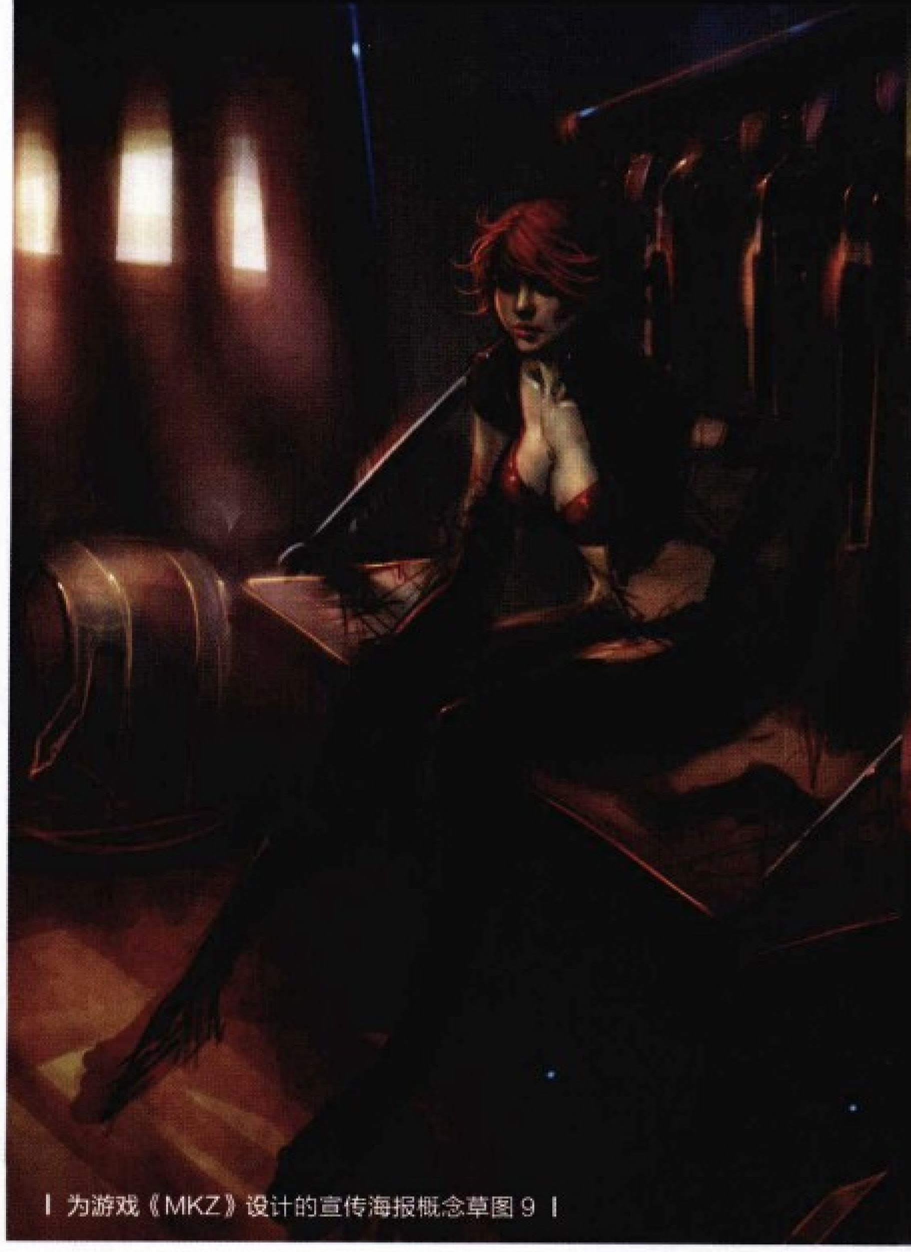
| 为游戏《MKZ》设计的宣传海报概念草图 6 |



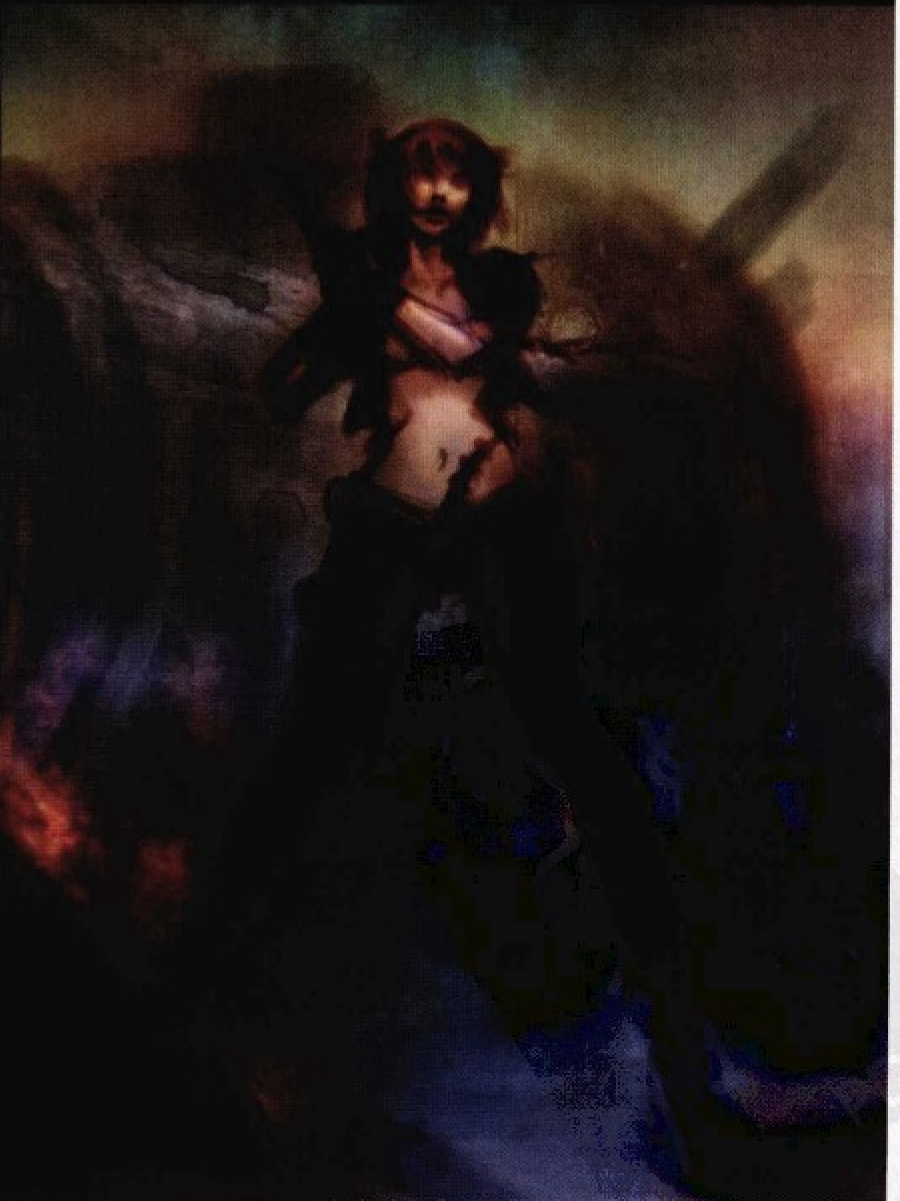
| 为游戏《MKZ》设计的宣传海报概念草图 7 |



| 为游戏《MKZ》设计的宣传海报概念草图 8 |

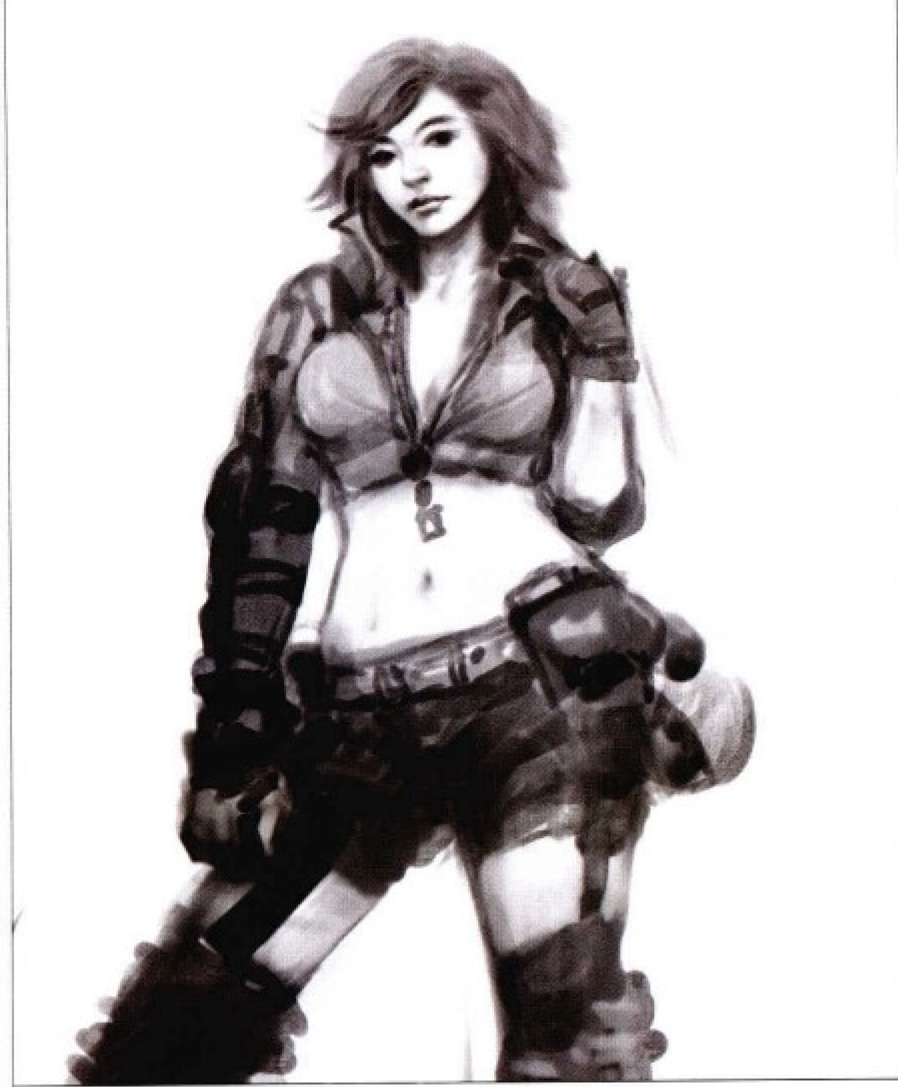


| 为游戏《MKZ》设计的宣传海报概念草图 9 |

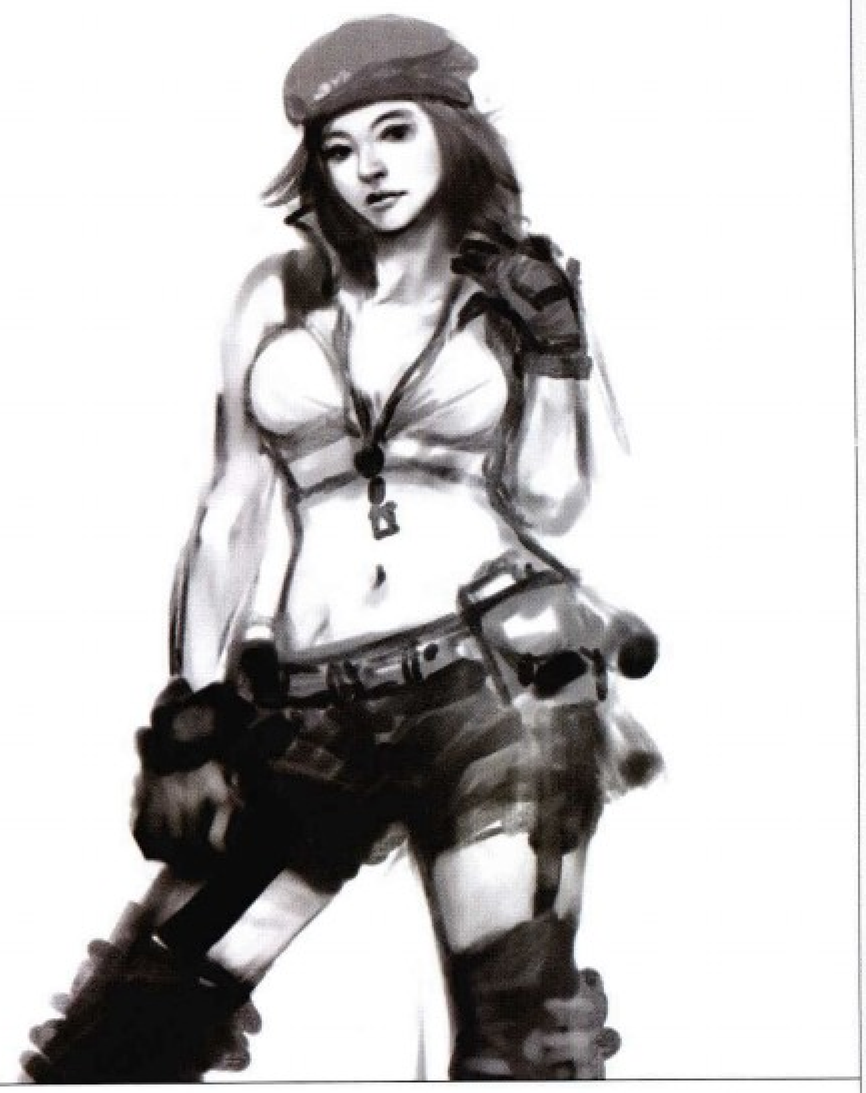


| 为游戏《MKZ》设计的宣传海报概念草图 10 |

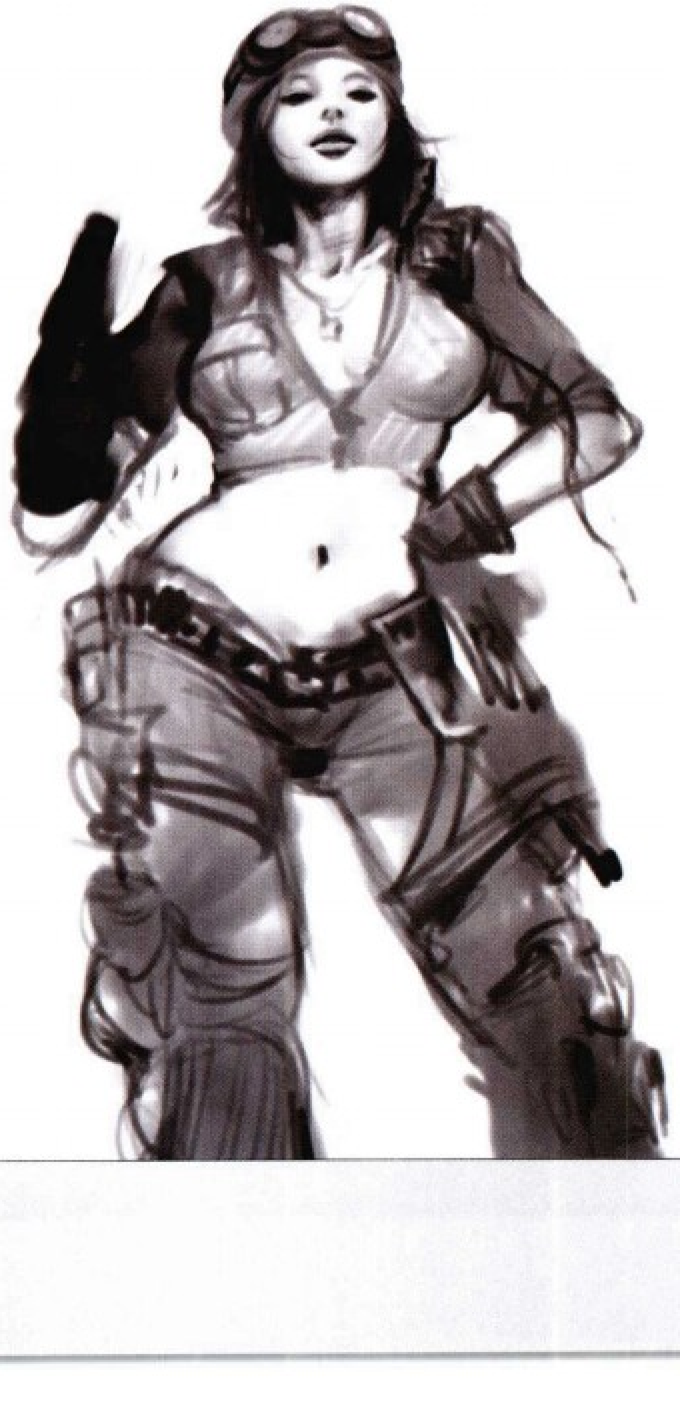
| 为游戏《MKZ》女主角设计的造型草图 1 |



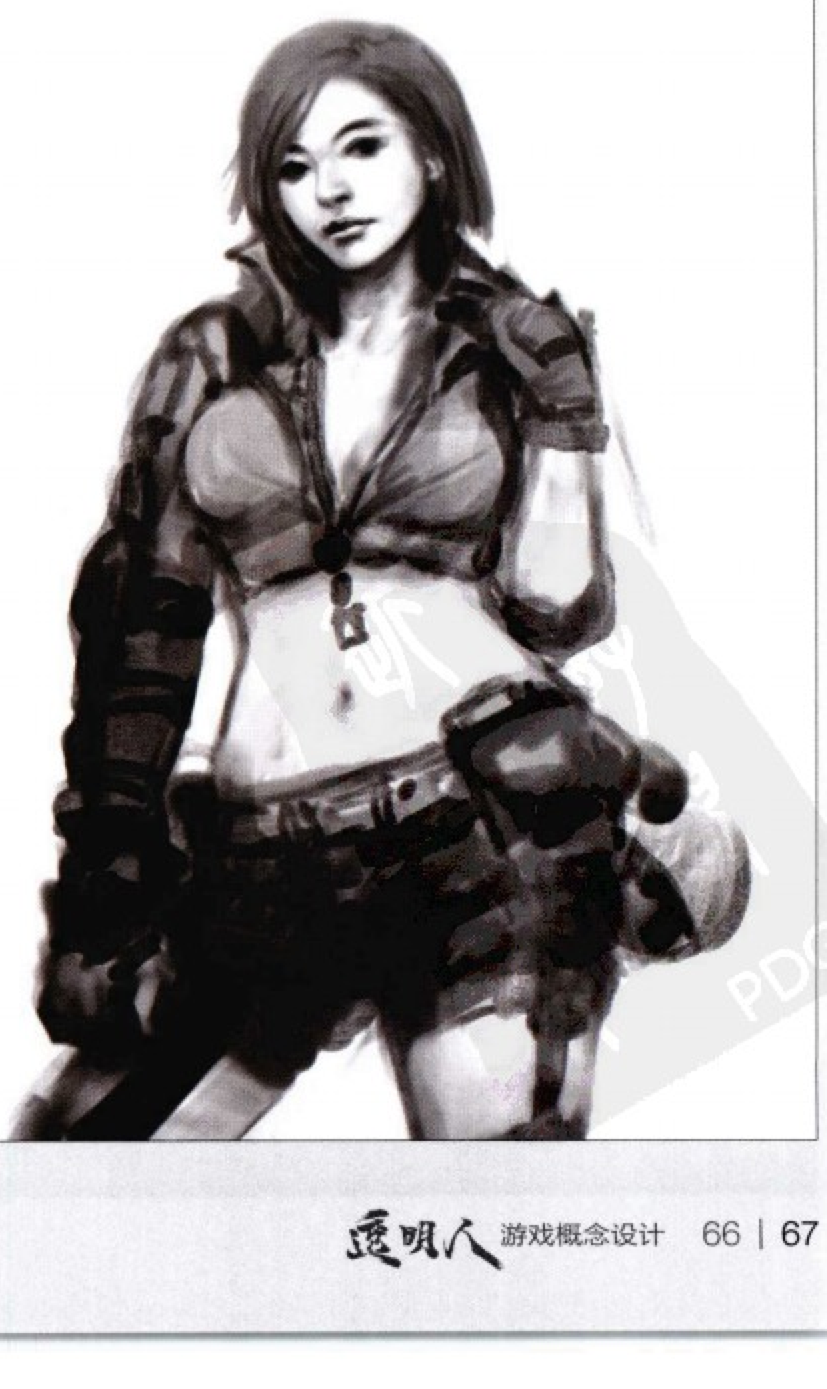
| 为游戏《MKZ》女主角设计的造型草图 2 |

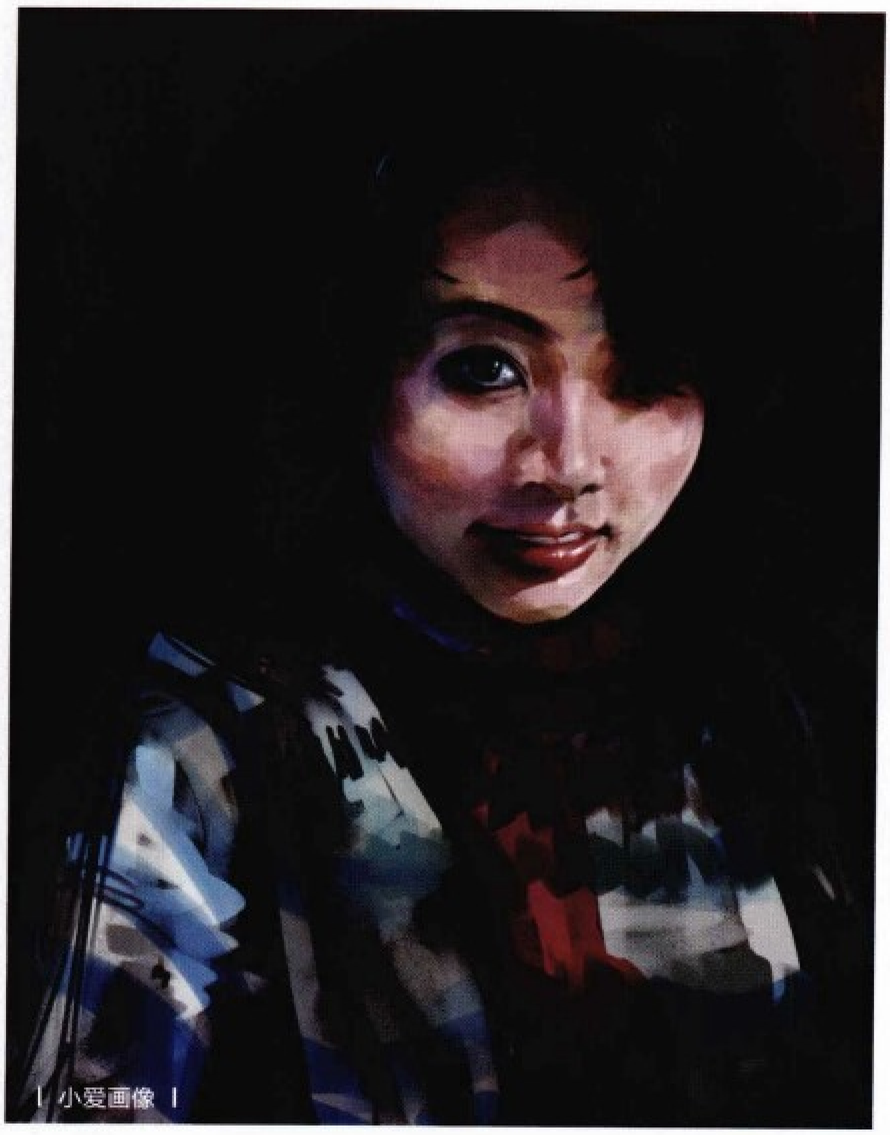


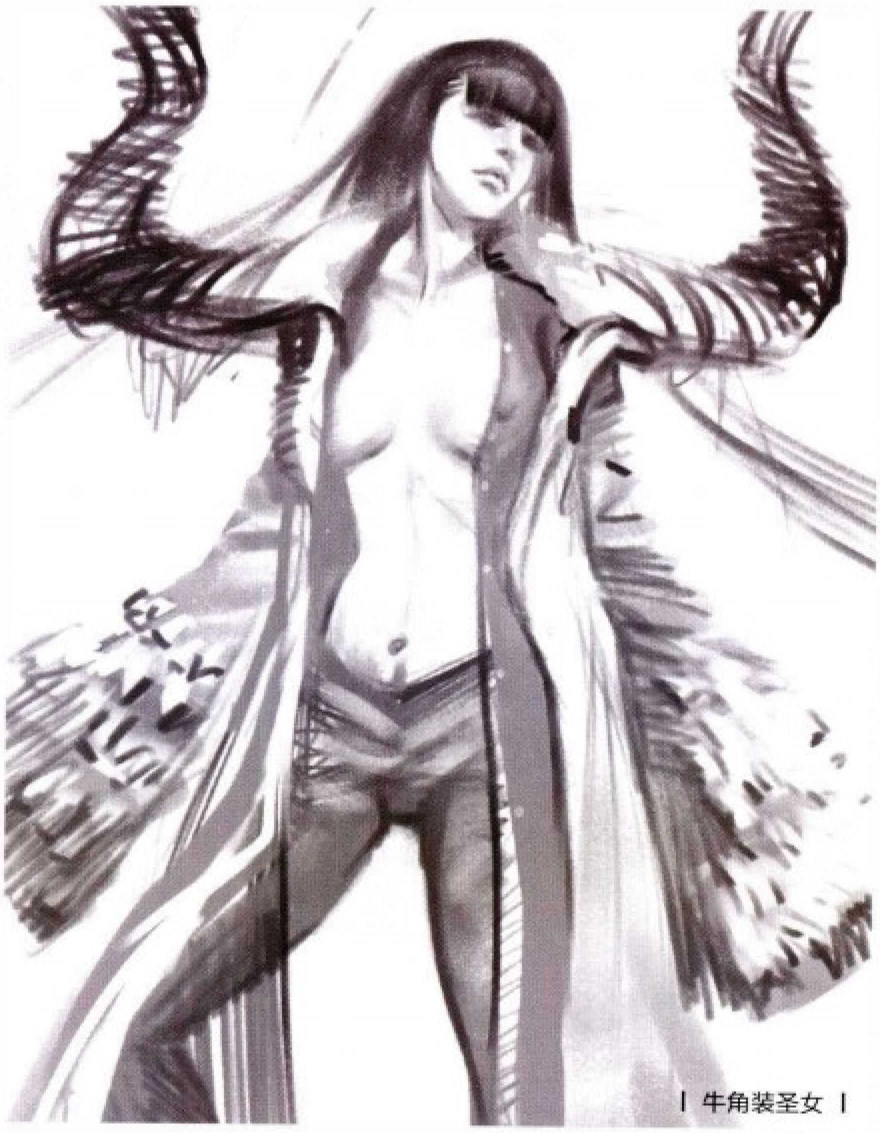
| 为游戏《MKZ》女主角设计的造型草图 3 |

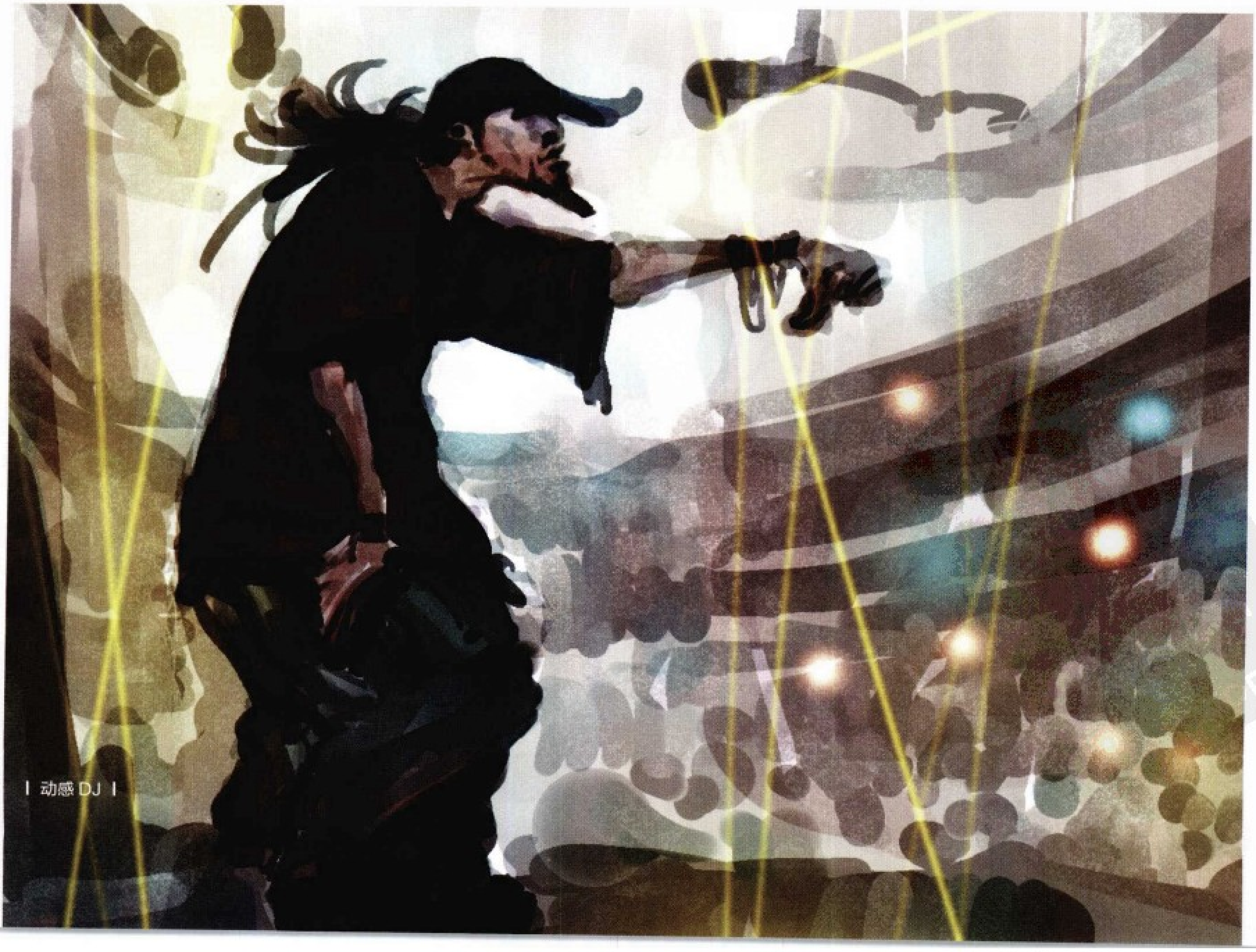


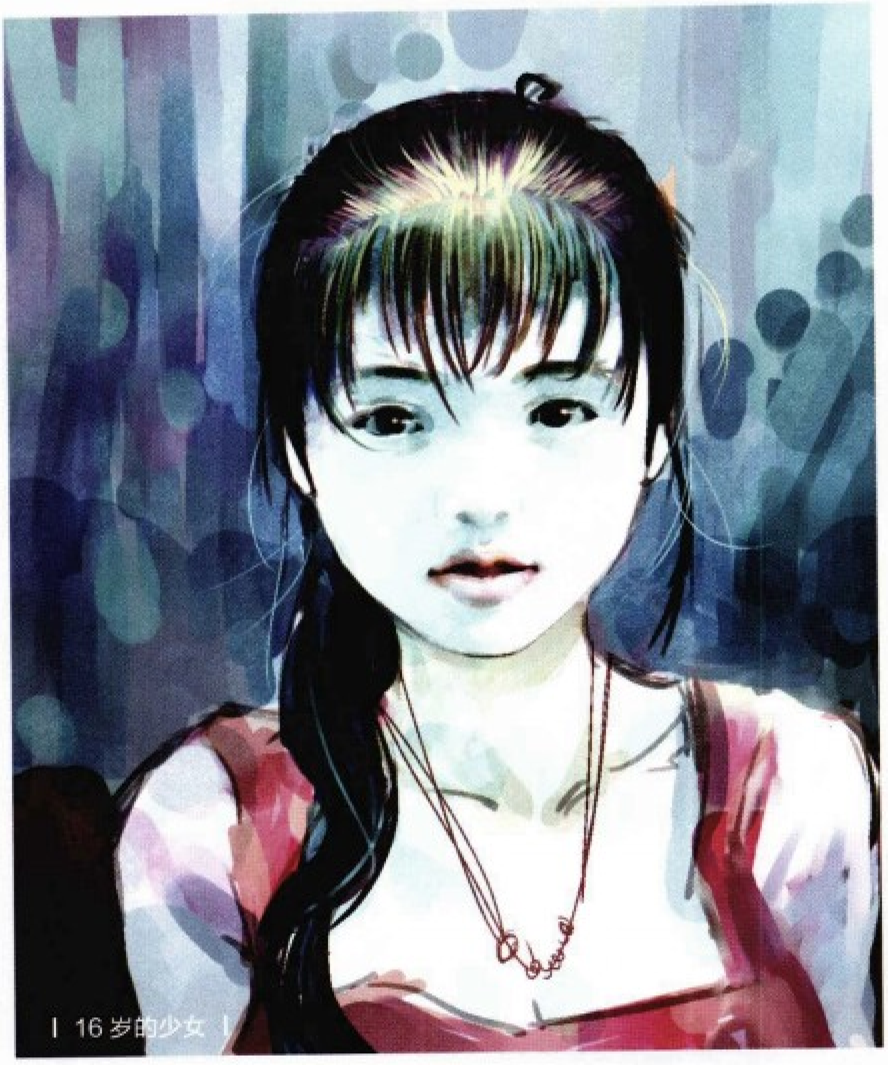
| 为游戏《MKZ》女主角设计的造型草图 4 |



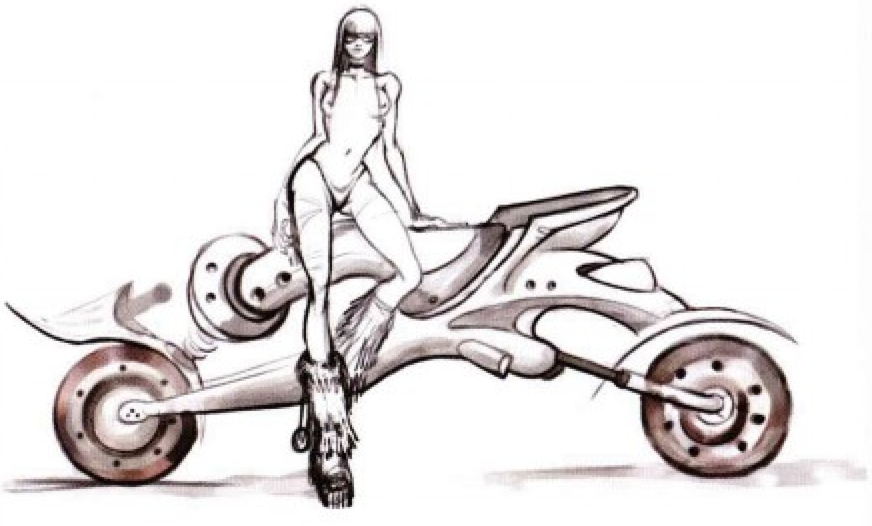

小爱画像


牛角装圣女

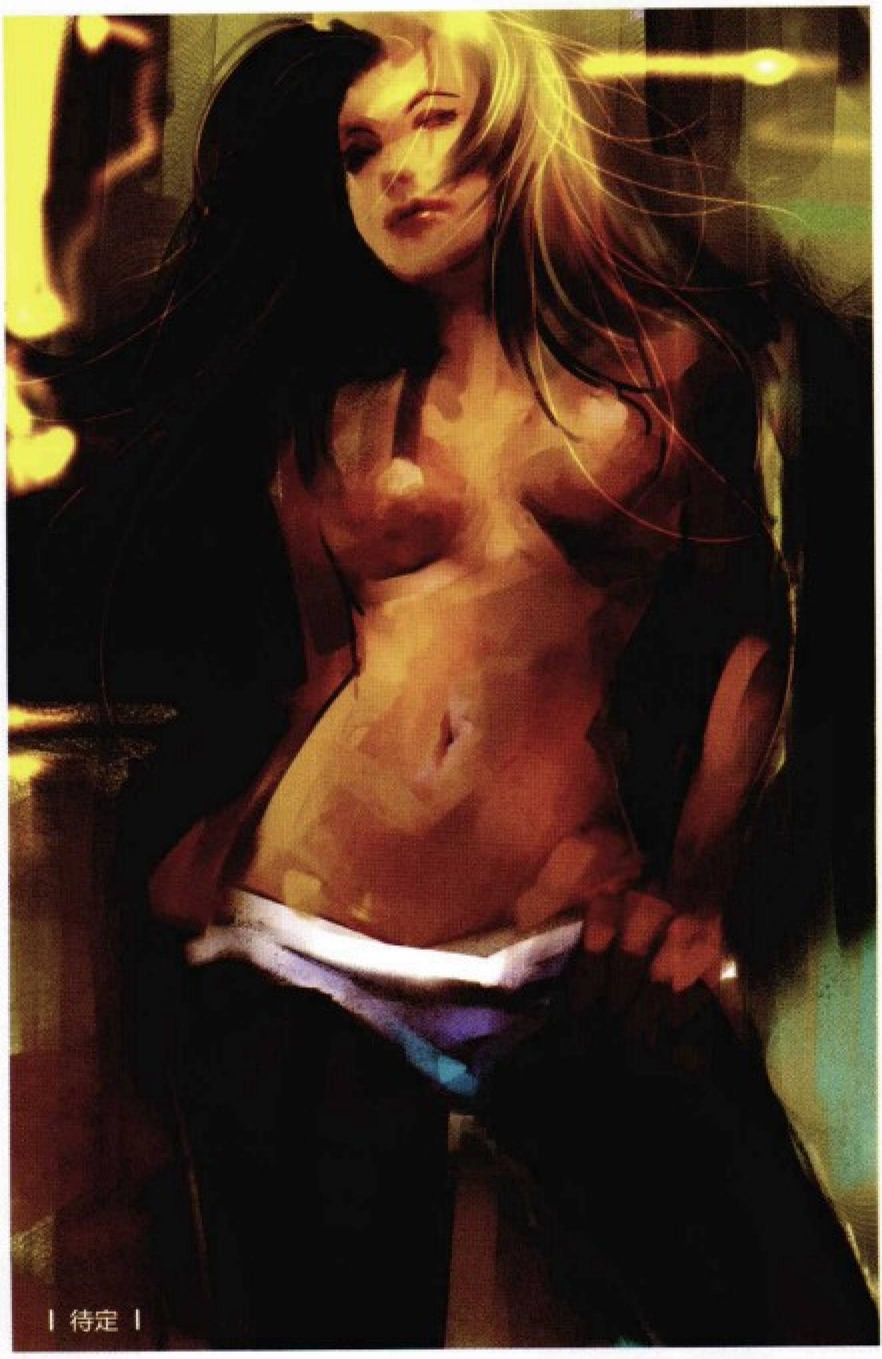

动感 DJ



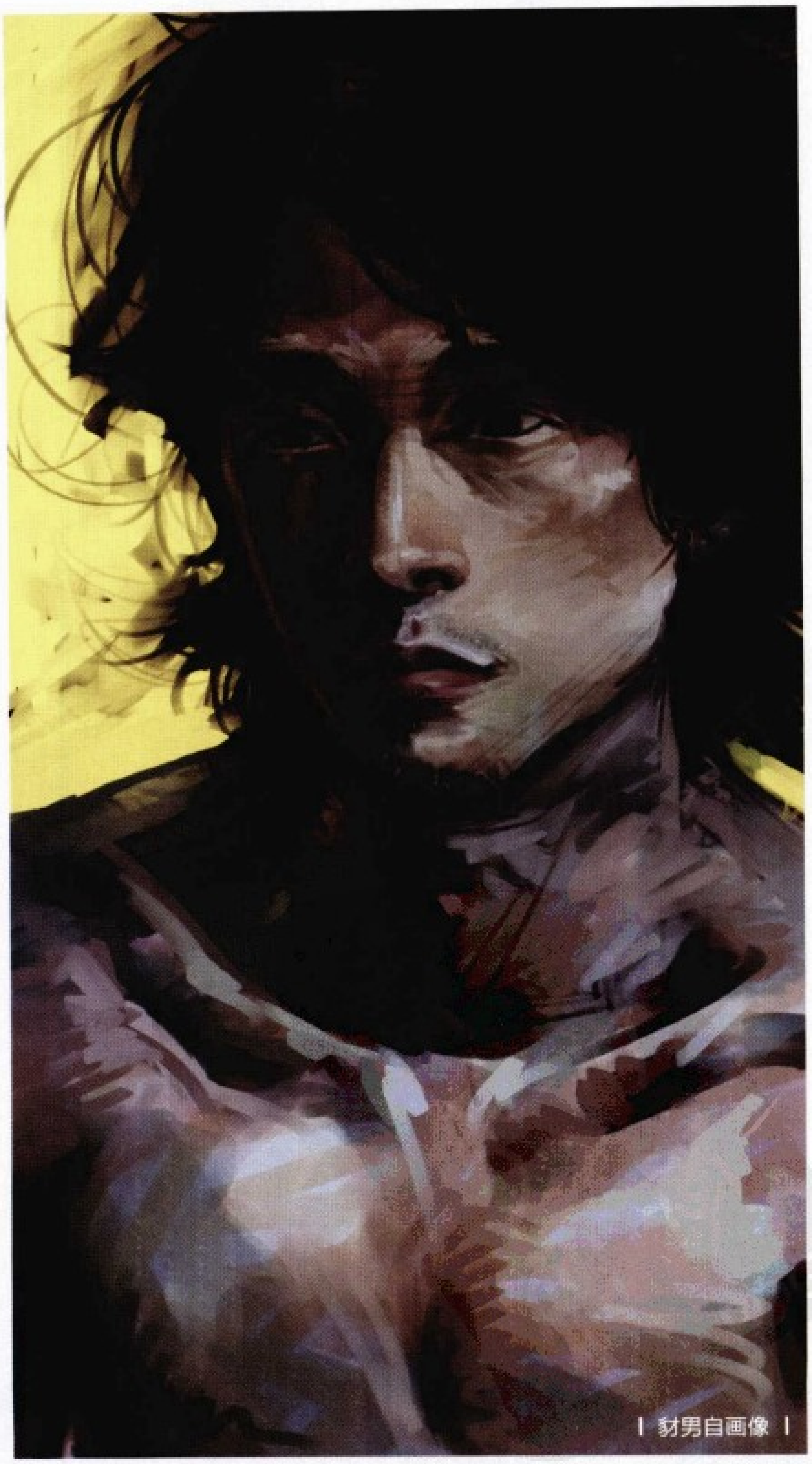
| 16岁的少女 |



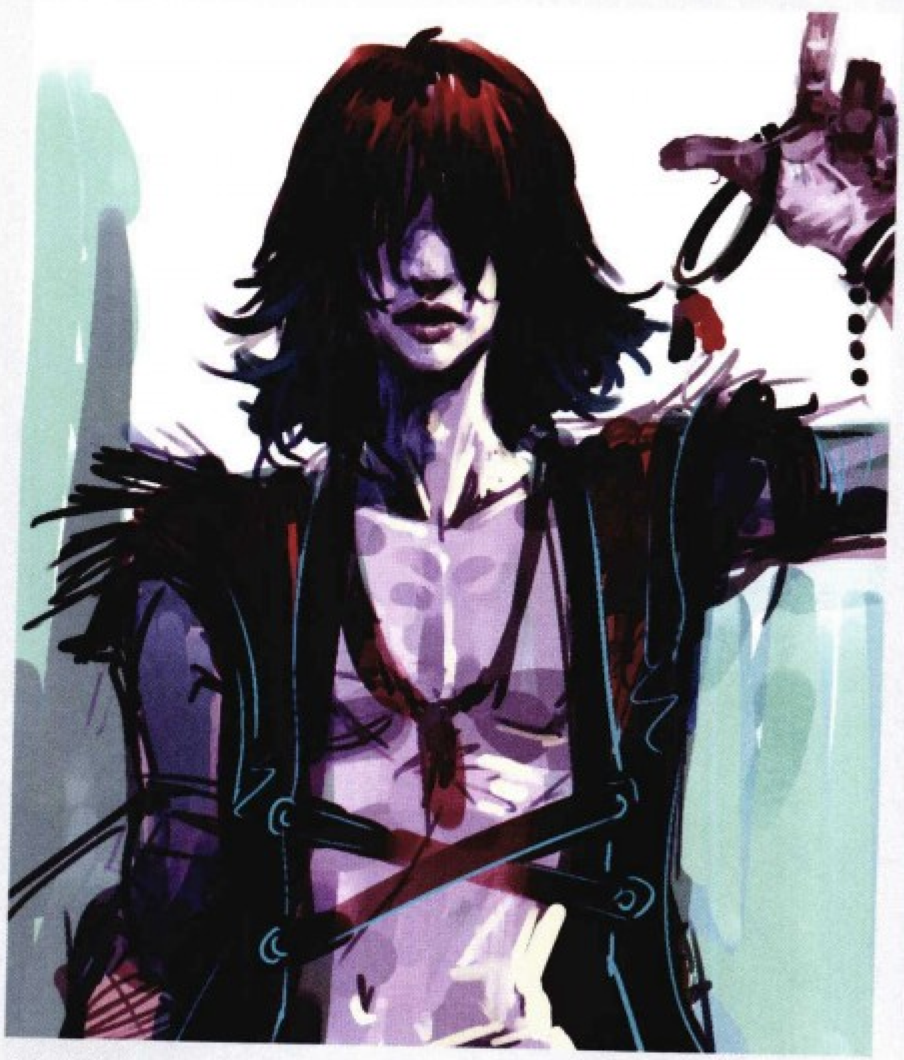
| 机车女孩 |



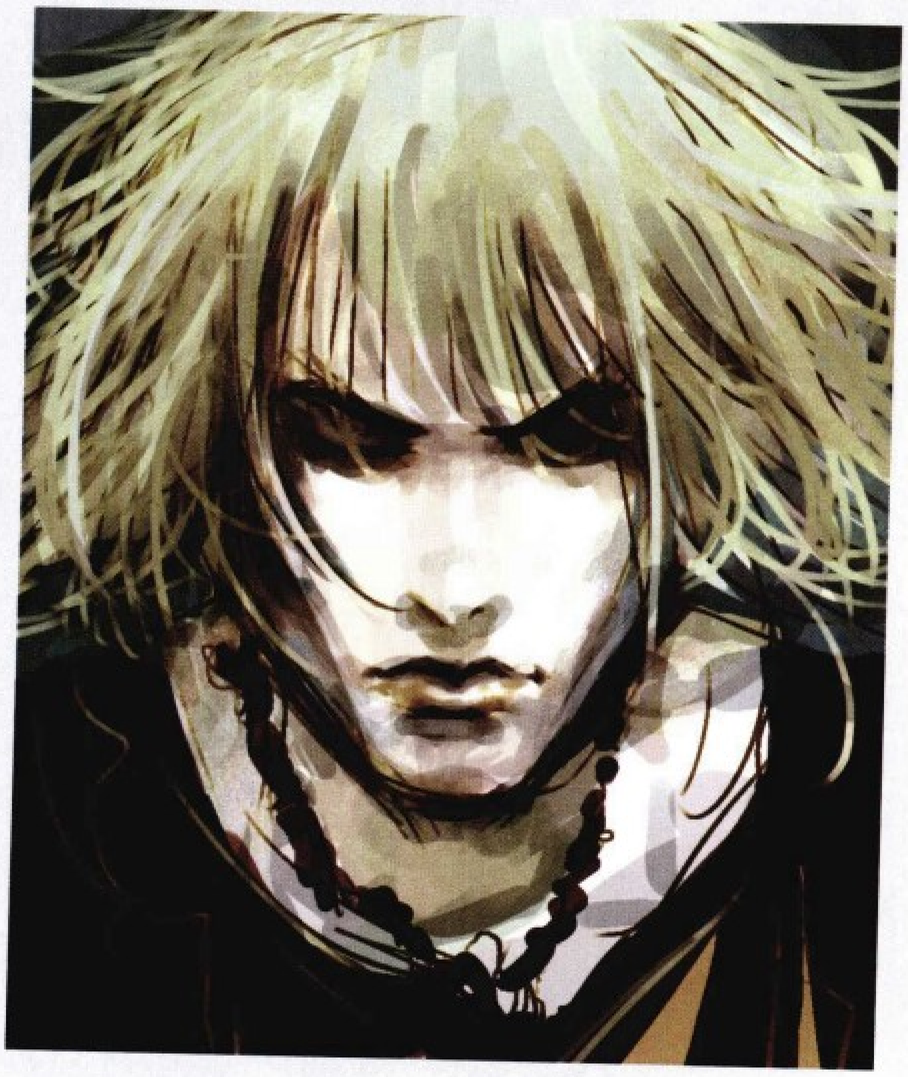
| 待定 |



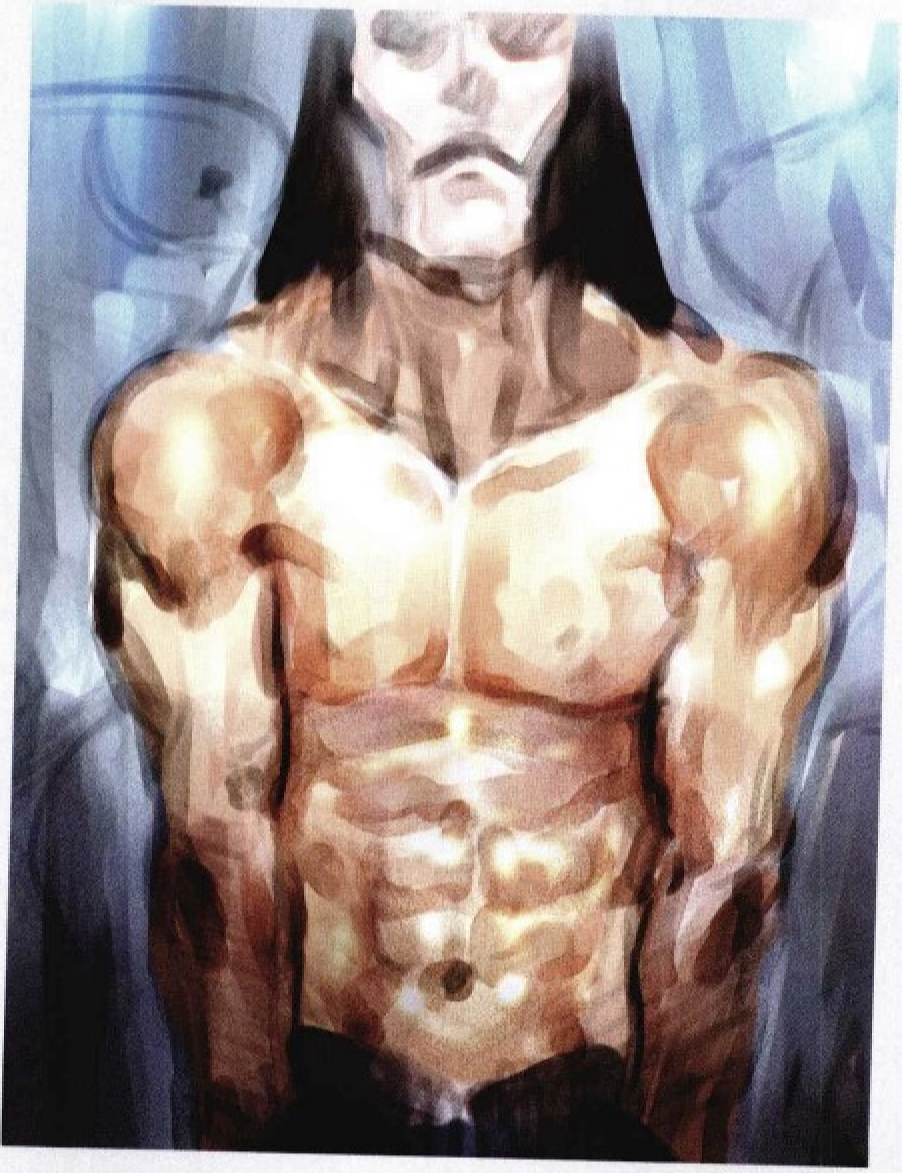
| 豺男自画像 |



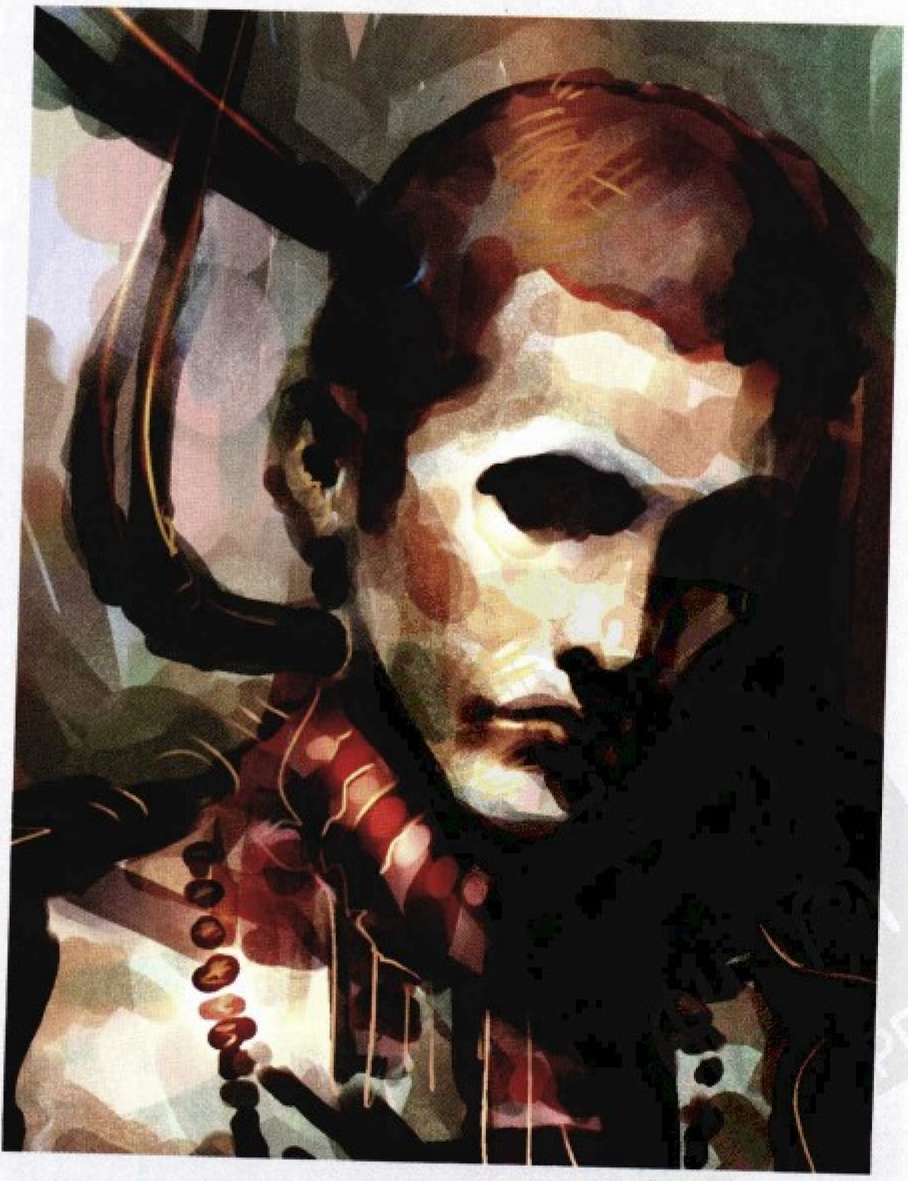
| 摇滚青年 |



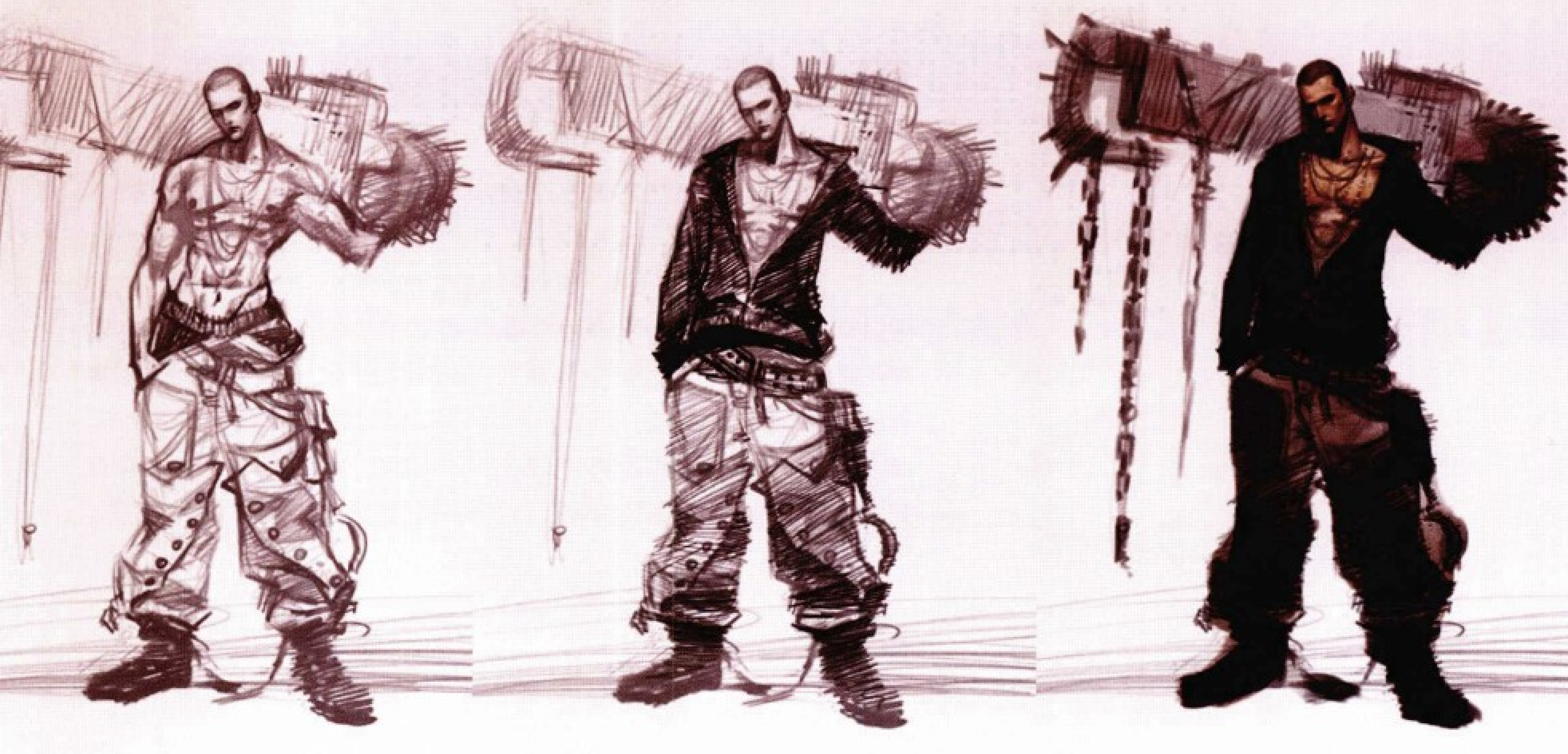
| 瘾君子 |



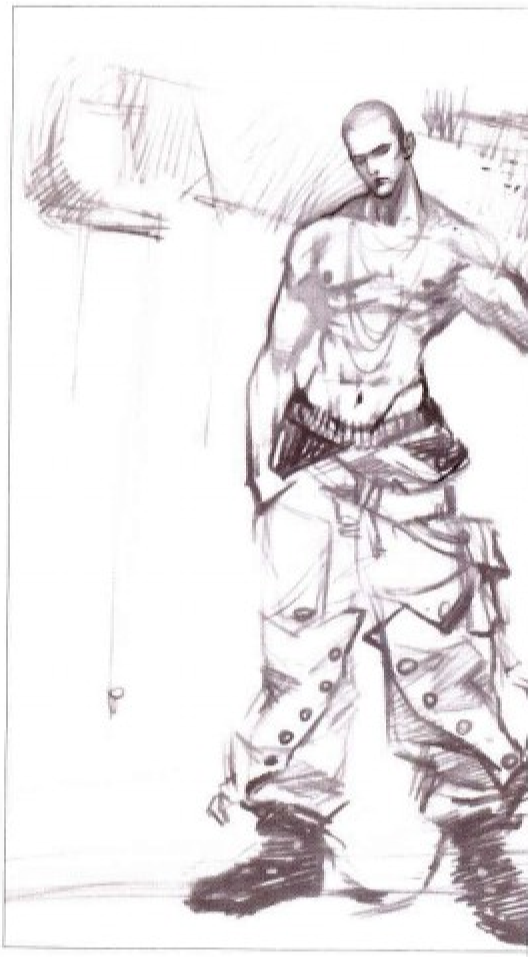
| 叛逆男孩 |



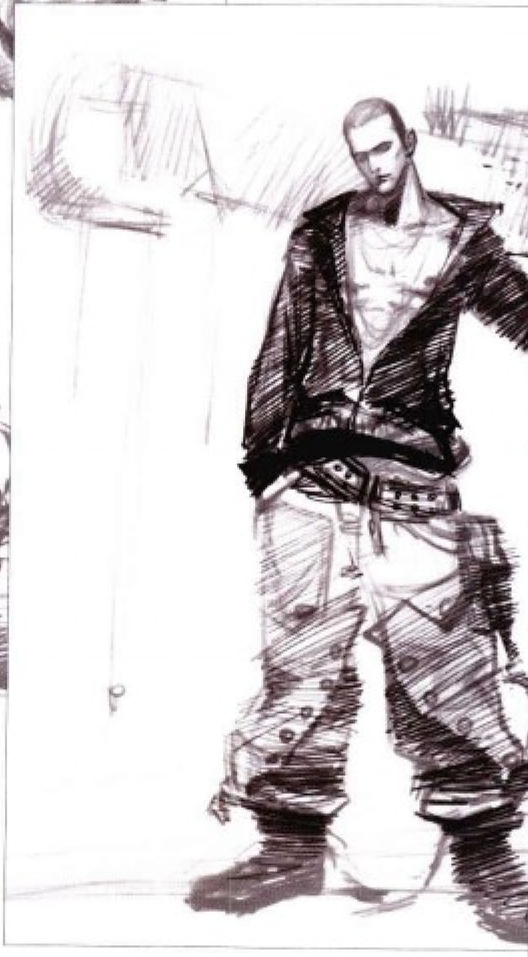
| 科学男孩 |



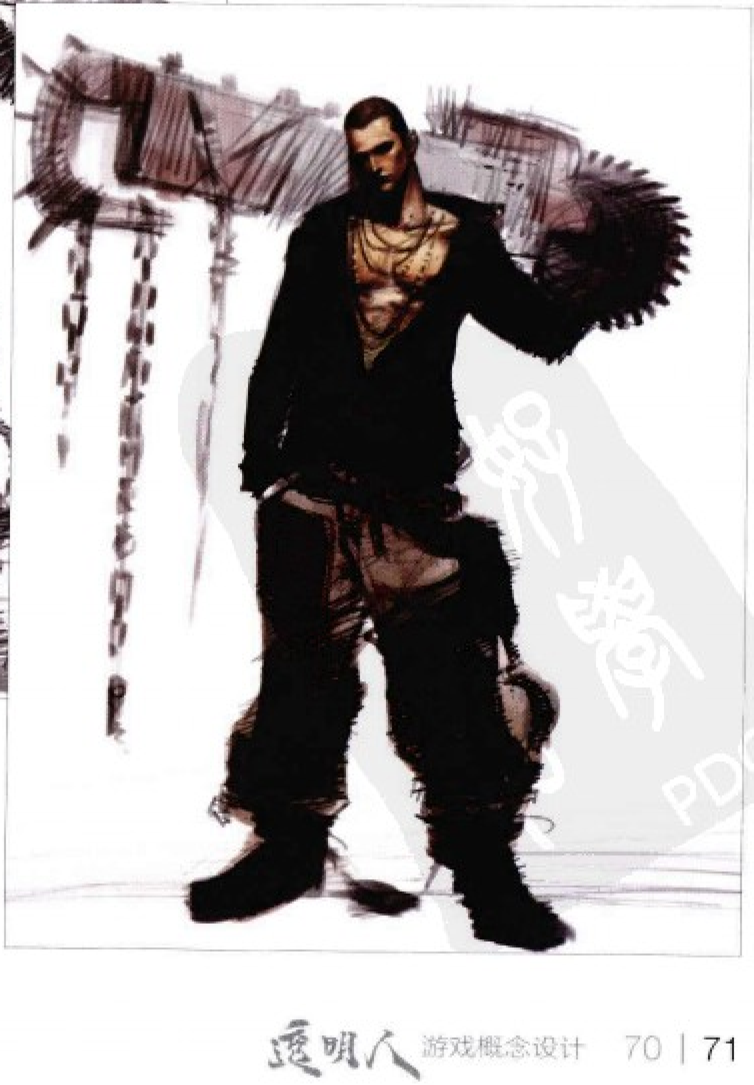
《电锯男孩》组图



《电锯男孩》设计草图 1



《电锯男孩》设计草图 2

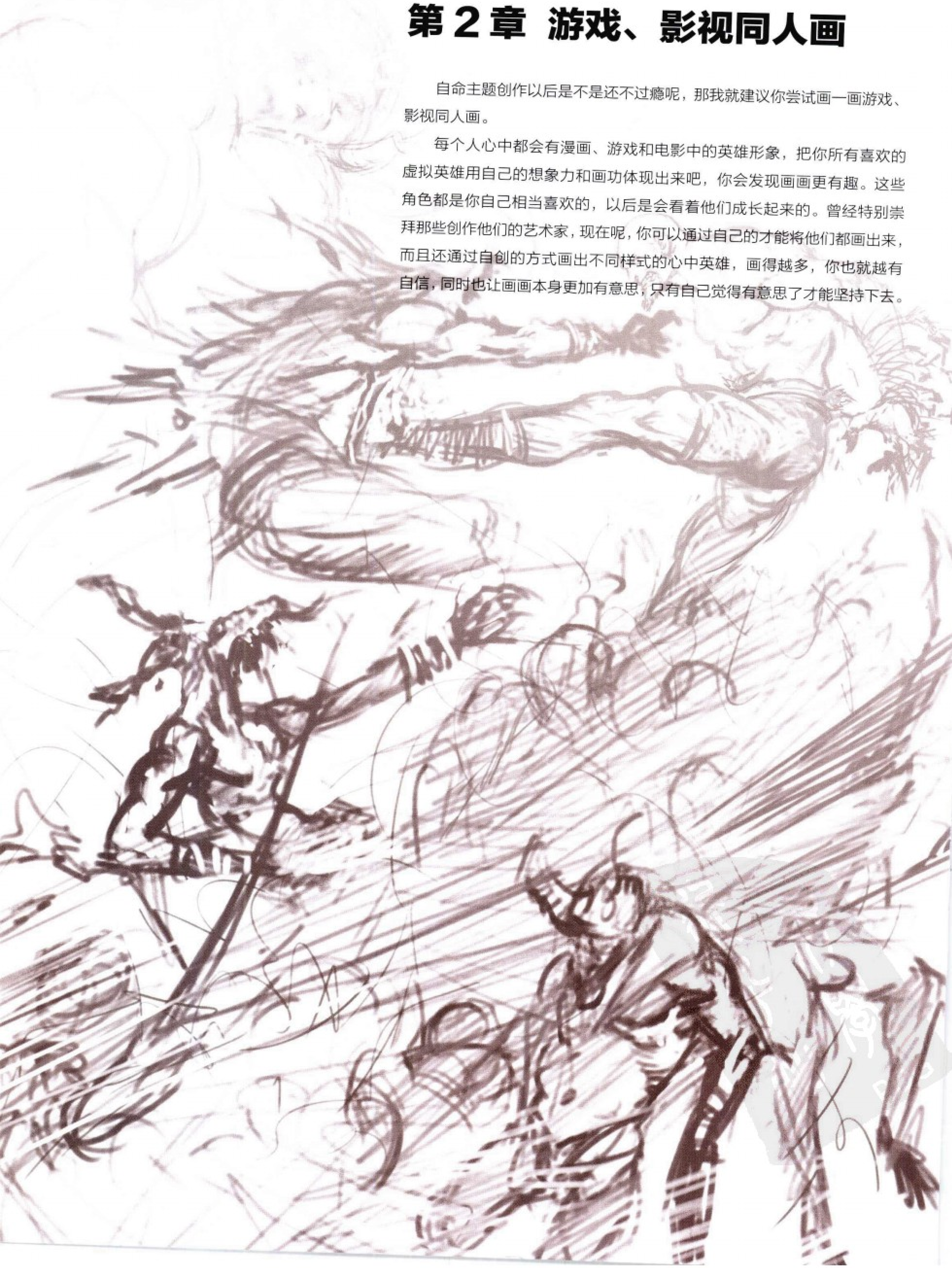


《电锯男孩》设计草图 3

第 2 章 游戏、影视同人画

自命主题创作以后是不是还不过瘾呢，那我就建议你尝试画一画游戏、影视同人画。

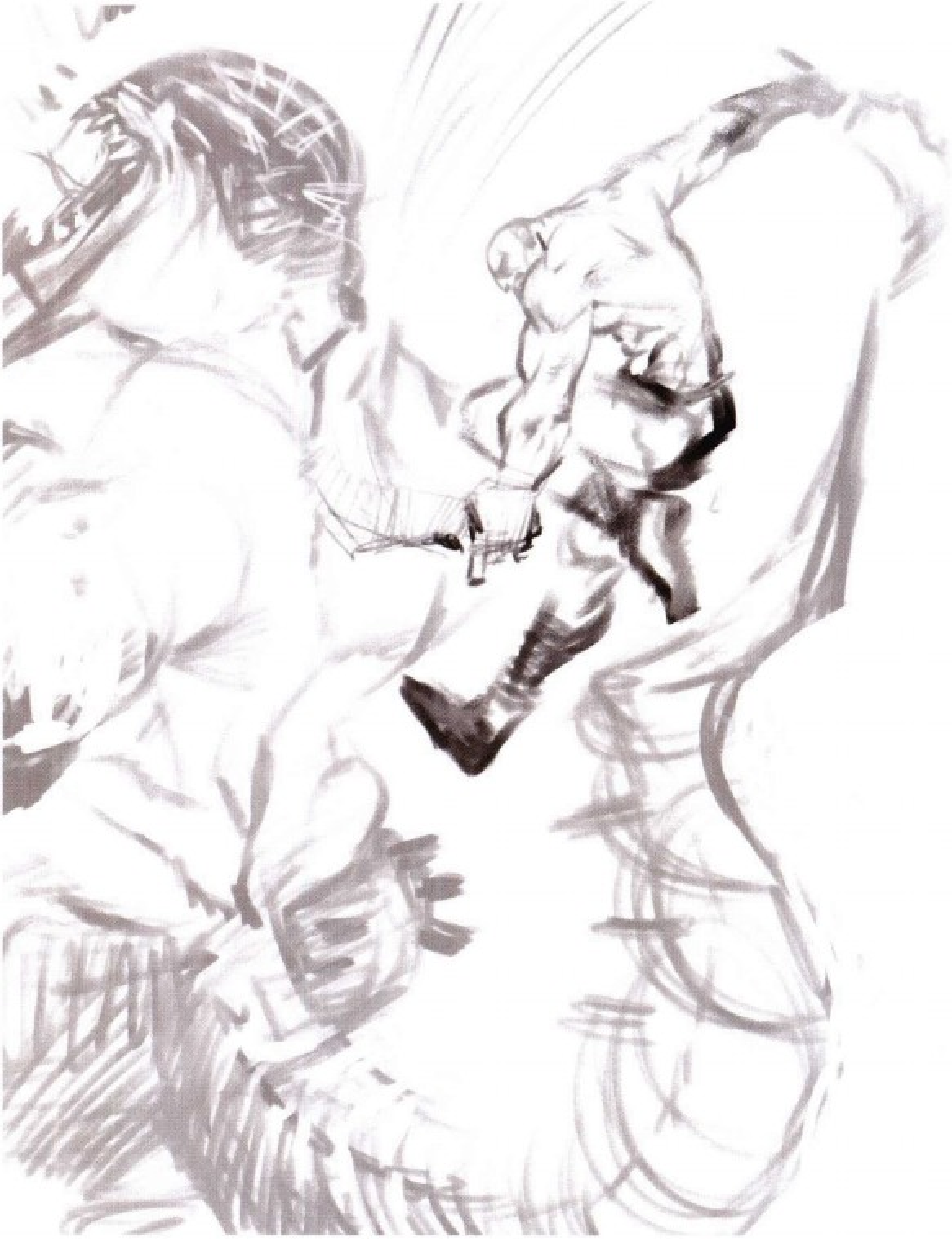
每个人心中都会有漫画、游戏和电影中的英雄形象，把你所有喜欢的虚拟英雄用自己的想象力和画功体现出来吧，你会发现画画更有趣。这些角色都是你自己相当喜欢的，以后是会看着他们成长起来的。曾经特别崇拜那些创作他们的艺术家，现在呢，你可以通过自己的才能将他们都画出来，而且还通过自创的方式画出不同样式的心中英雄，画得越多，你也就越有自信，同时也让画画本身更加有意思，只有自己觉得有意思了才能坚持下去。



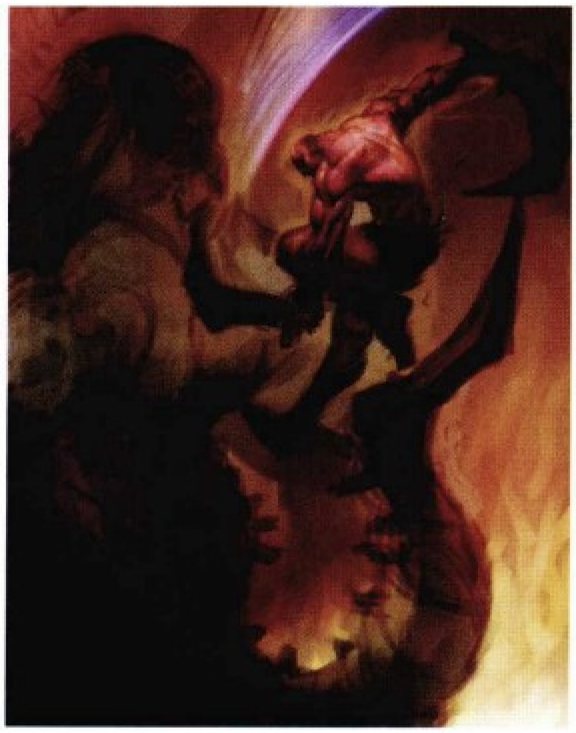
2.1《战神》系列

2005年《战神》这款游戏登录PS2游戏主机，在玩了之后，真是热血沸腾，一口气通关后就按耐不住激动的心情画了两幅战神的同人画。

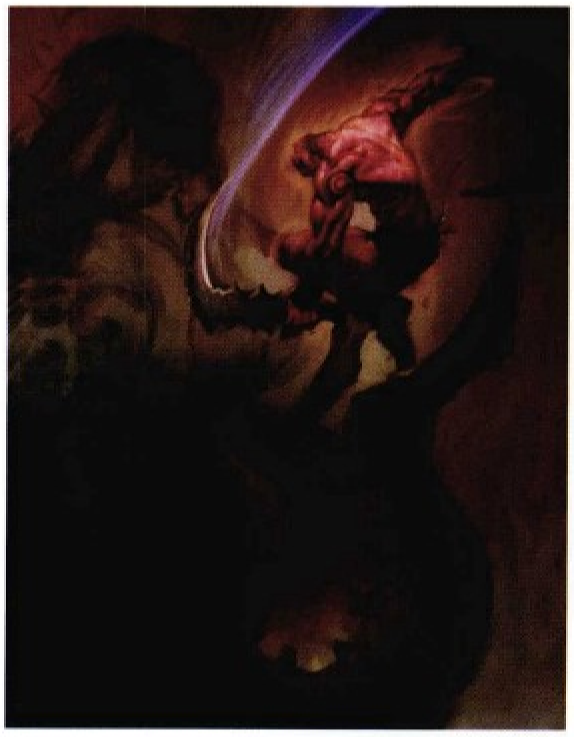
《战神》A——表现战神斯杀巨型怪的场面，下面是一些作画的步骤。



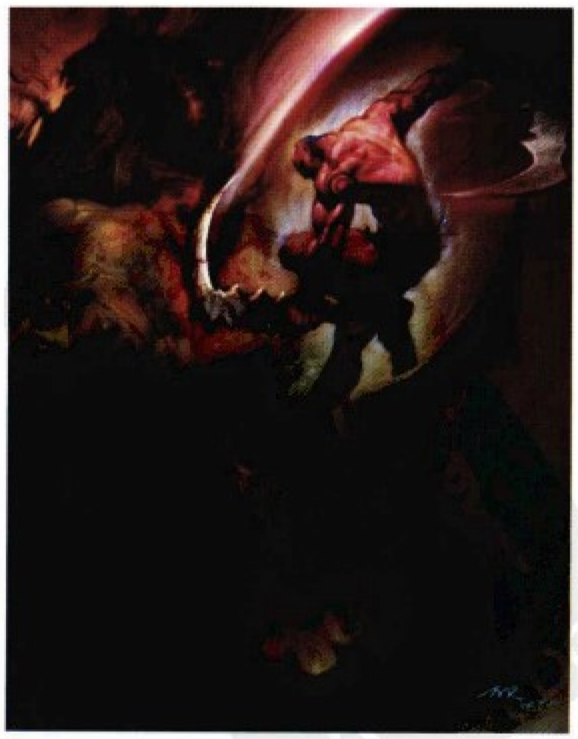
第一步：确定好构图，角色和巨大的怪物形成强烈的对比，突出视觉冲击力。



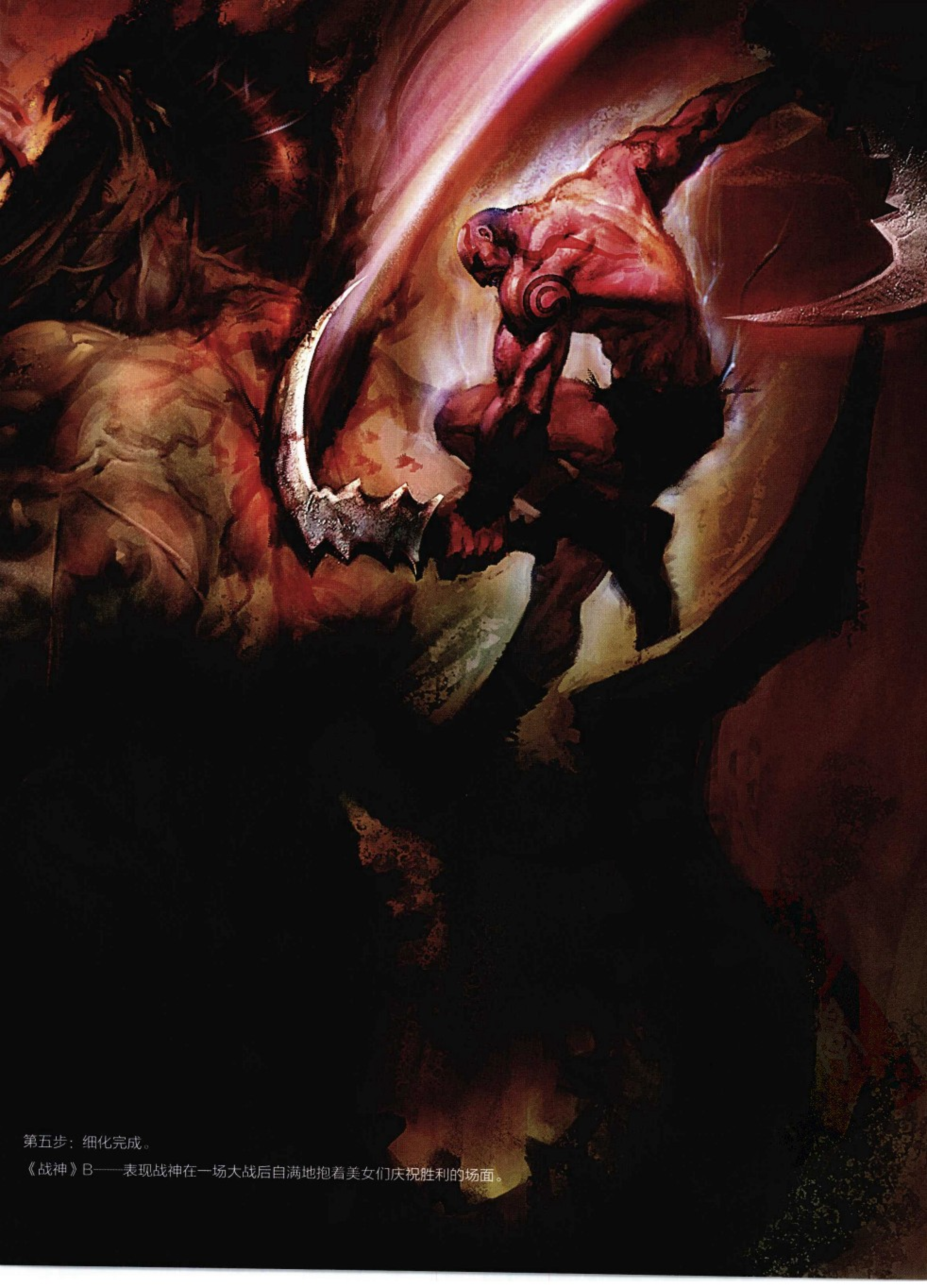
第二步：上好基本色调，确定这种强烈的冷暖对比气氛效果是自己想要的。



第三步：将整体画面色调压暗，给突出的角色加强灯光。

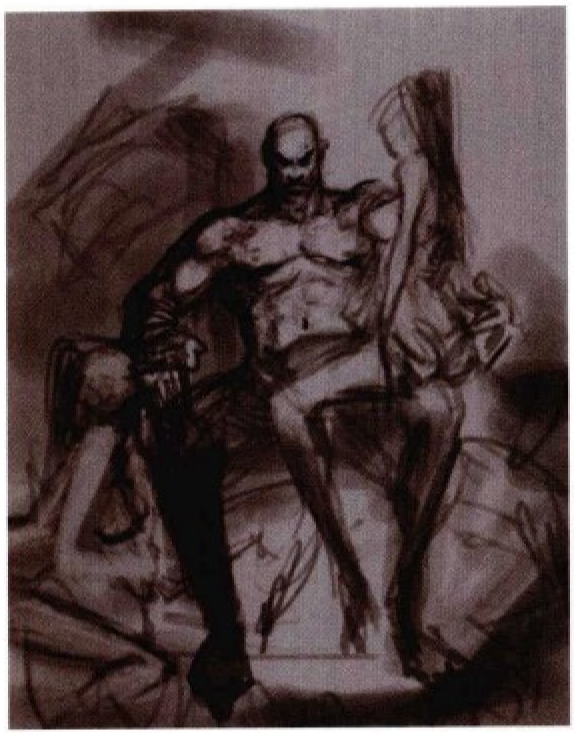


第四步：在上一步的基调上进行画面细化处理，刻画怪物粗糙皮肤的肌理和刀光。

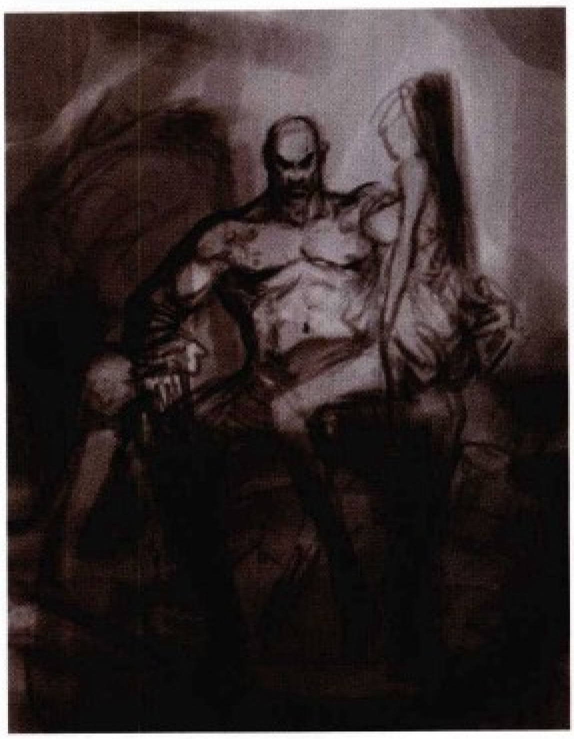


第五步：细化完成。

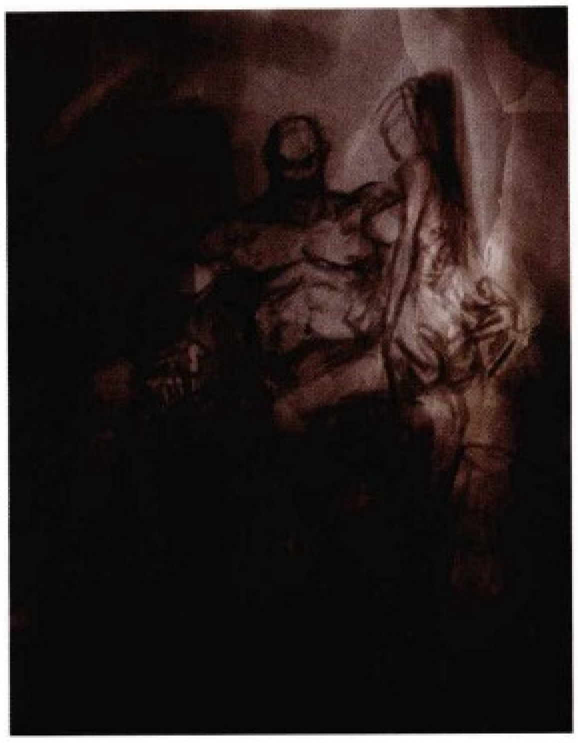
《战神》B——表现战神在一场大战后自满地抱着美女们庆祝胜利的场面。



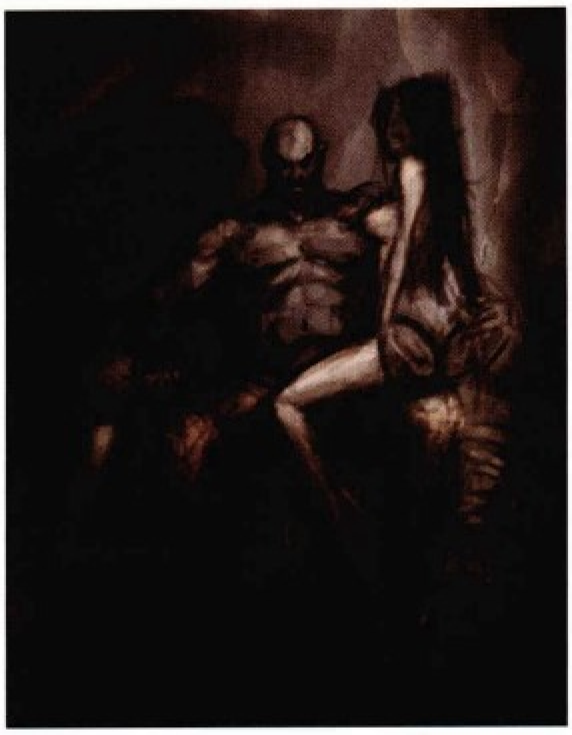
1. 设计角色坐着并抱住美女的构图。



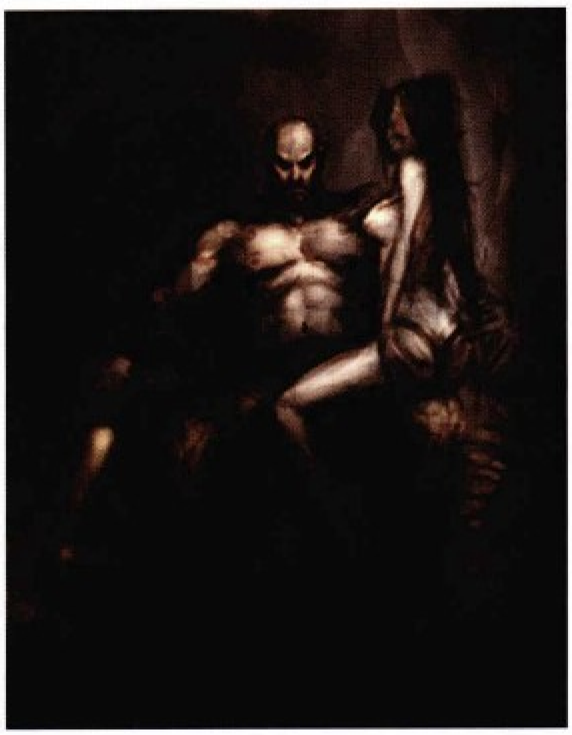
2. 草图确定后，就开始铺一层单色。



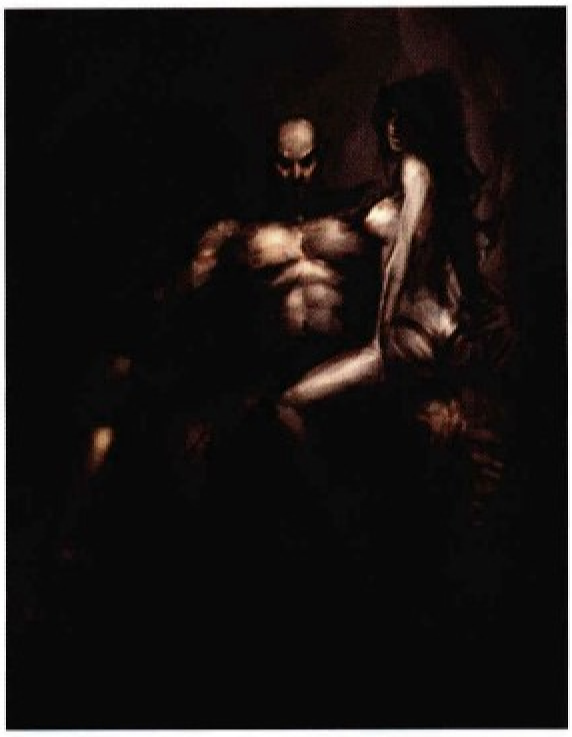
3. 将画面进一步压得昏暗。



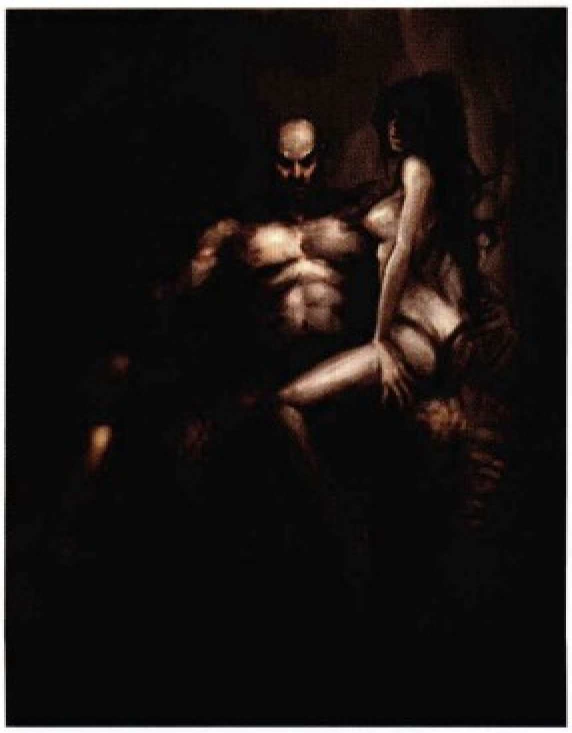
4. 把中间角色的光影凸显一下，为下面步骤表现浓重的油画效果作准备。



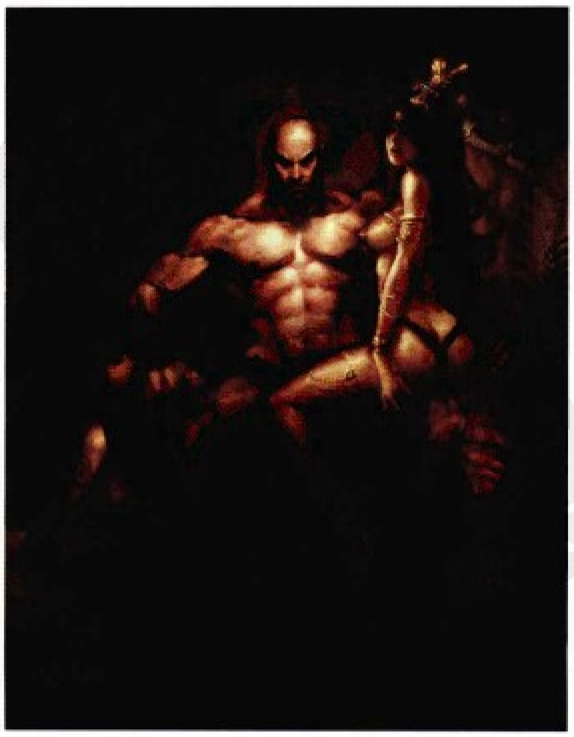
5. 加强角色的光线效果。



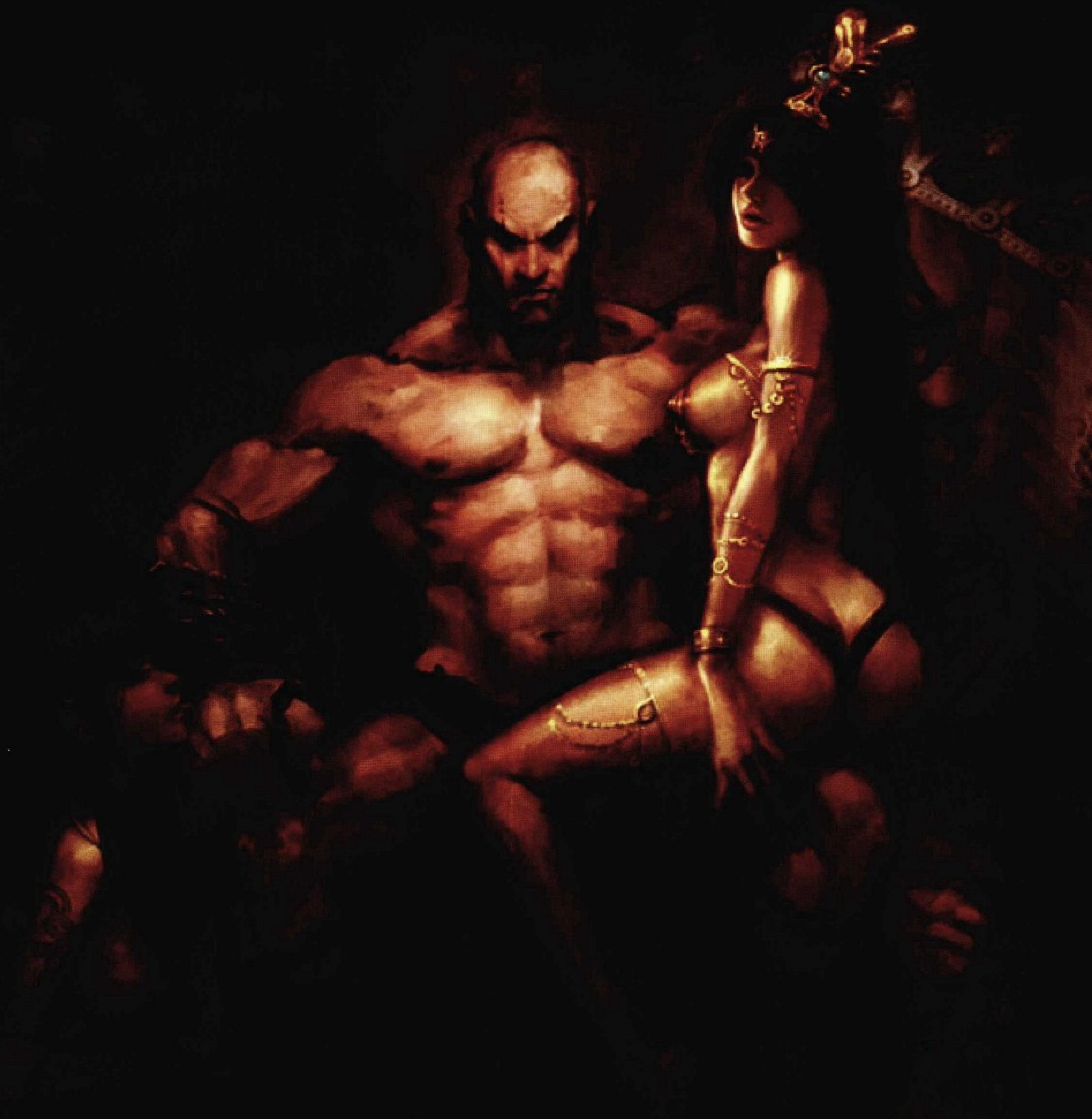
6. 从美眉的皮肤开始仔细刻画，凸显视觉集中点。



7. 继续仔细刻画角色的质感，目前的色调都是灰调子，为了不受色彩的干扰，要先全心把插画的空间感和细节刻画出来。



8. 细节处理好以后，就直接罩一层暖色调，然后再仔细刻画。



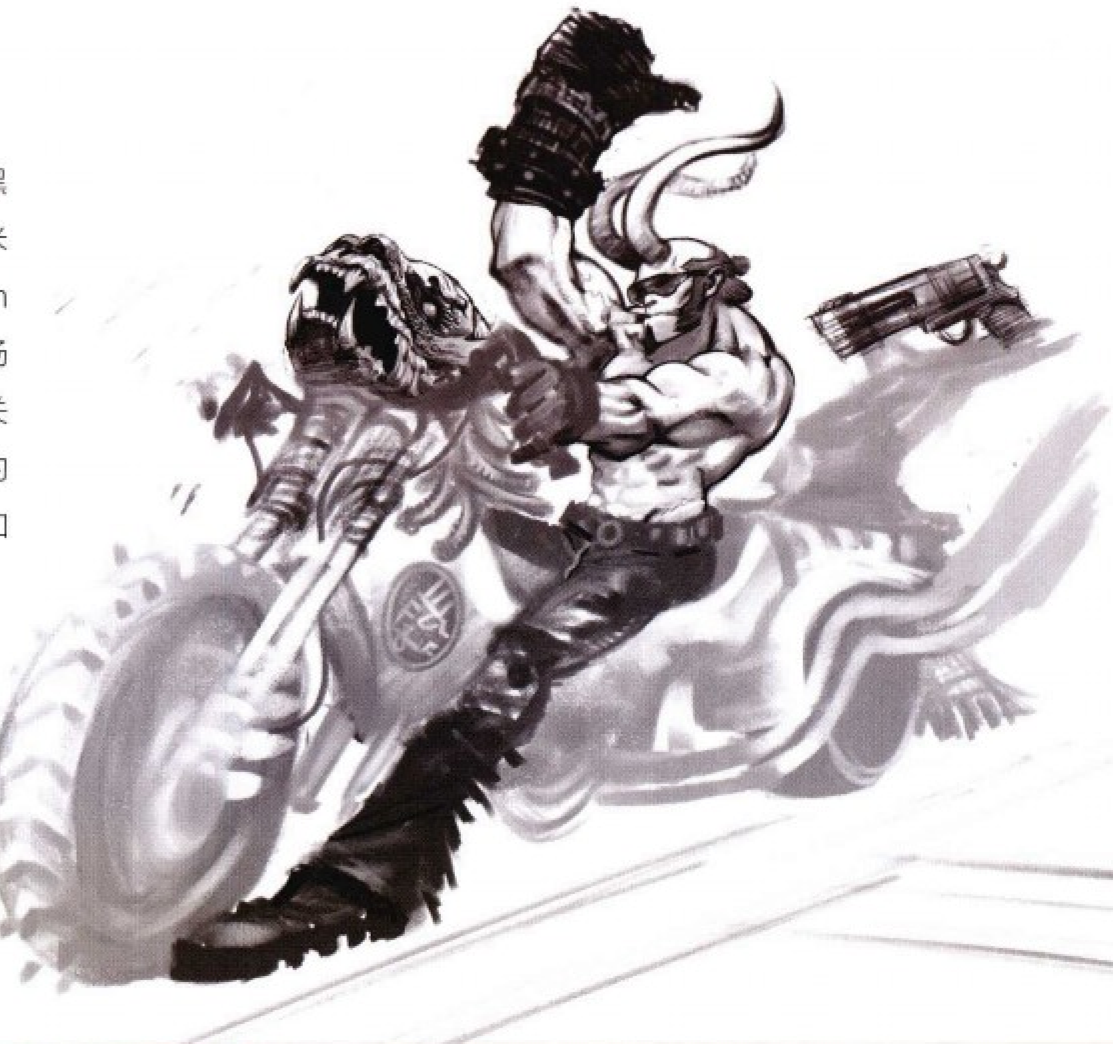
9. 最终完成效果图。

2.2 《Hellboy》

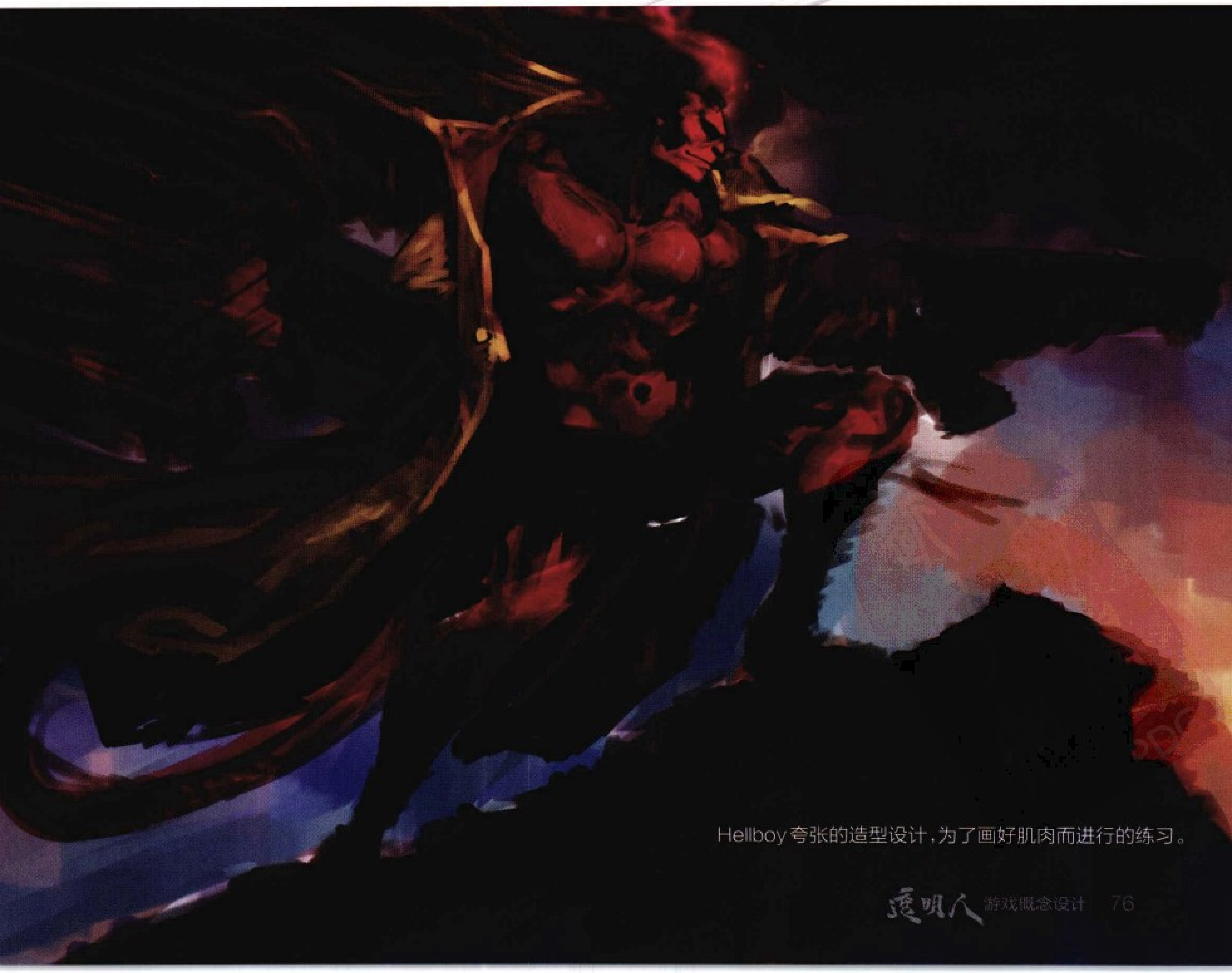
中文名：地狱男爵

Hellboy（地狱男爵）是 Dark Horse Comics（黑马漫画公司）的漫画人物，由 Mike Mignola（麦克·米格诺拉）创造。其故事最早出现于 1993 年的 San Diego Comic-Con Comics #2（圣地亚哥漫画节会场漫画，由 Dark Horse Comics 出版）。故事内容是关于超自然现象的冒险，画面风格黑暗，具有独一无二的个人风格。Mignola 尖锐的线条处理，对大面积阴影和纯色的运用都使他的作品具有极为鲜明的特点。

我超级迷恋上这个造型，太爷们了，画他的时候，真是激情澎湃呀。



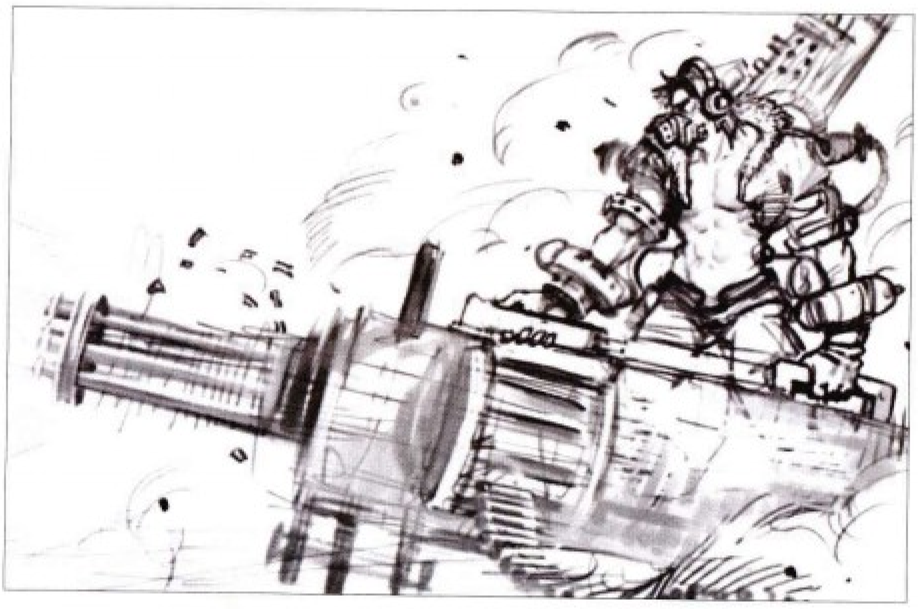
Hellboy 坐着摩托车的造型，我在车头上设计了一个怪兽的头，它能随着 Hellboy 的情绪变化放出火焰。

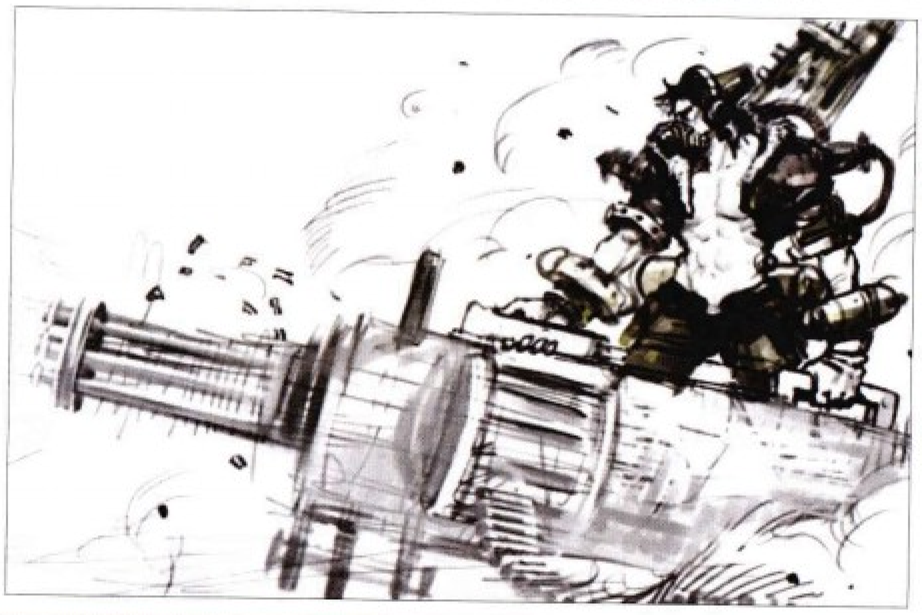


Hellboy 夸张的造型设计，为了画好肌肉而进行的练习。

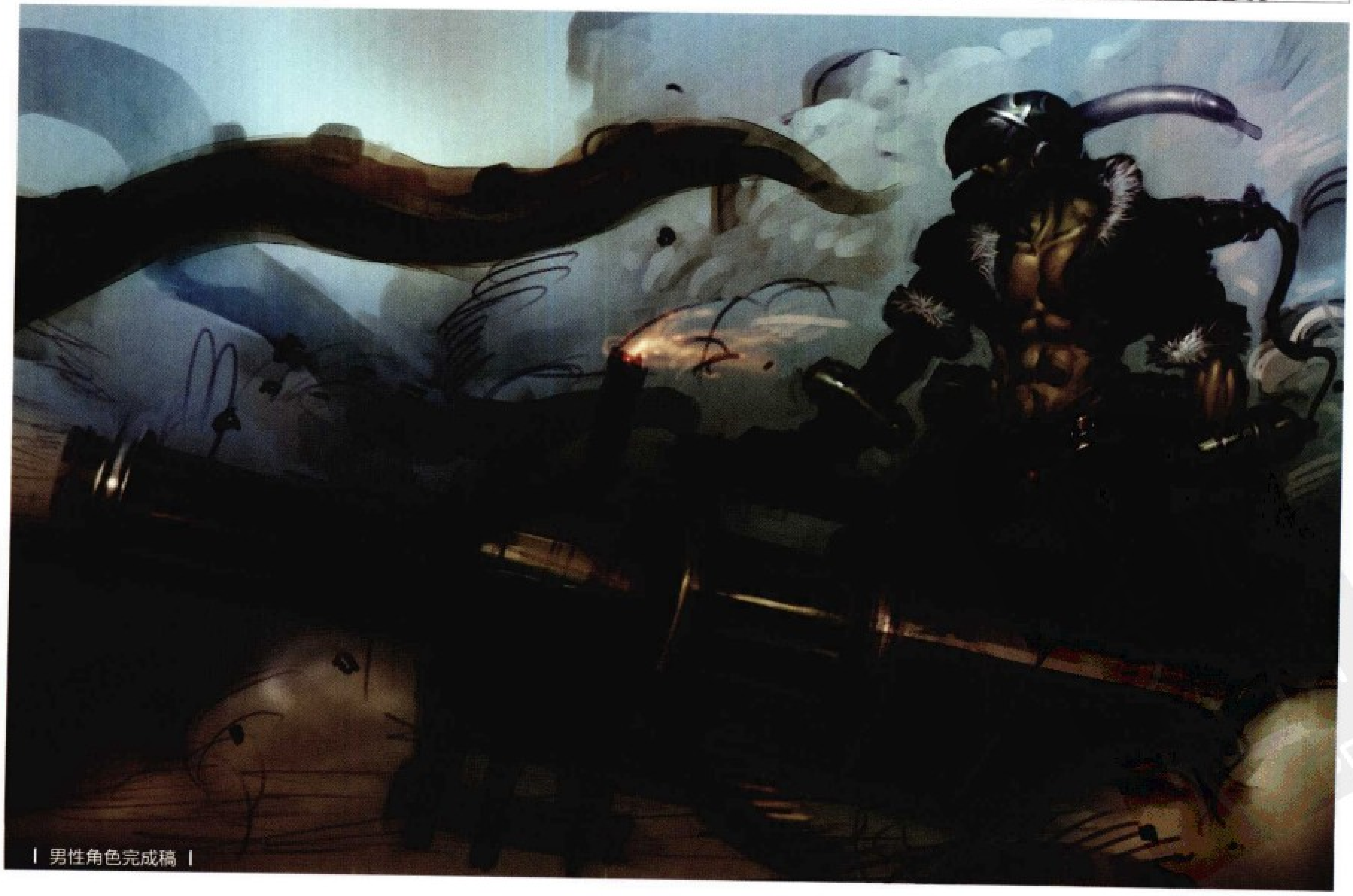
2.3《失落的星球》

2006 年一款 XBOX360 的科幻射击游戏，华丽和酷炫的世界观让人感到震撼，次世代游戏引擎的效果果然很酷。于是在通关后，我马上拿笔画了一些自己想象中这款游戏的角色造型。

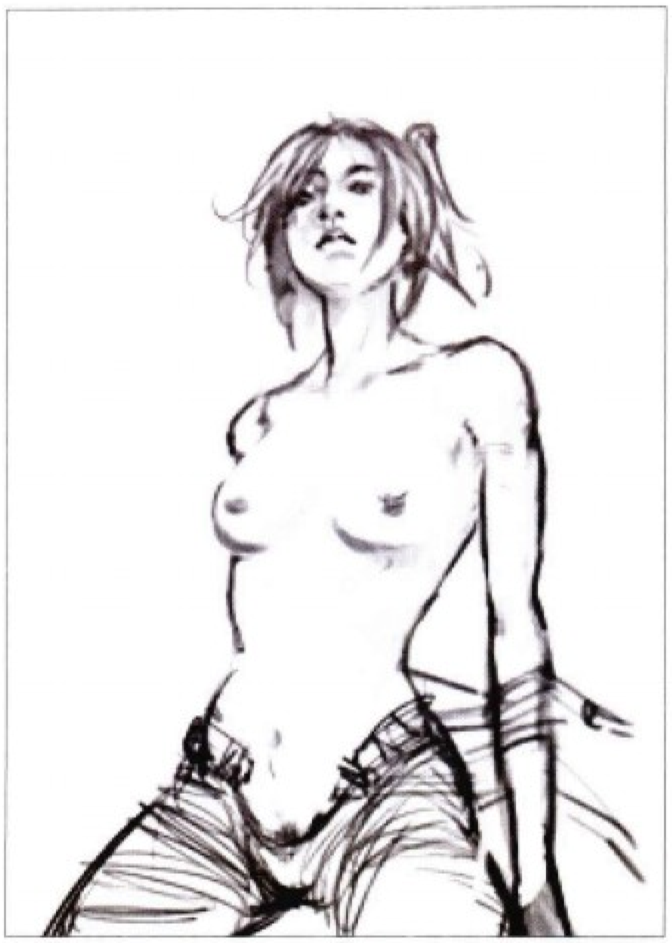


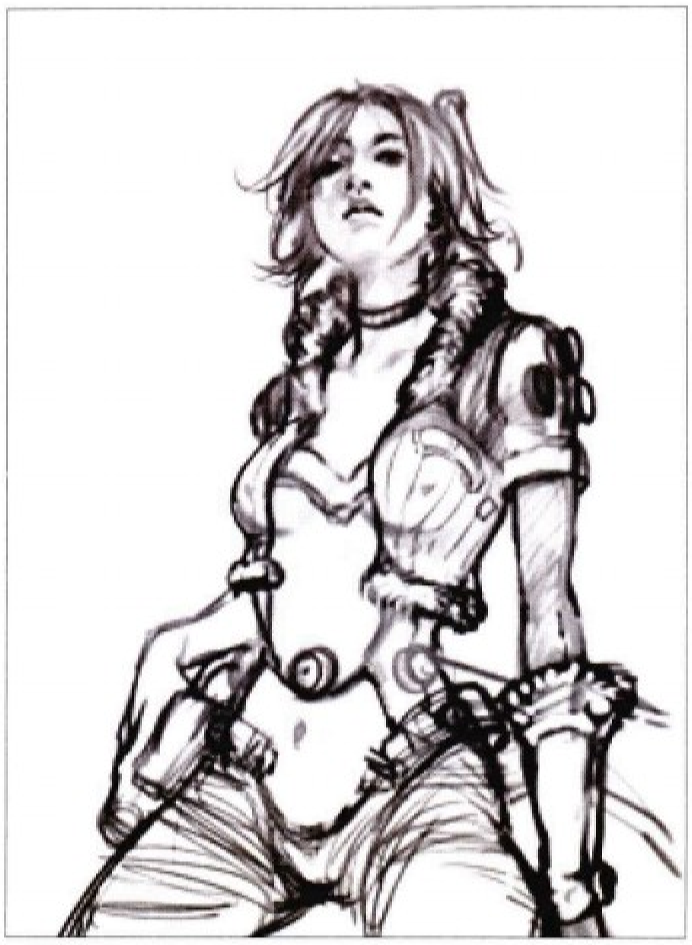


主角拿着重型武器正在射杀，这类夸张、对比的造型看上去很来劲的。

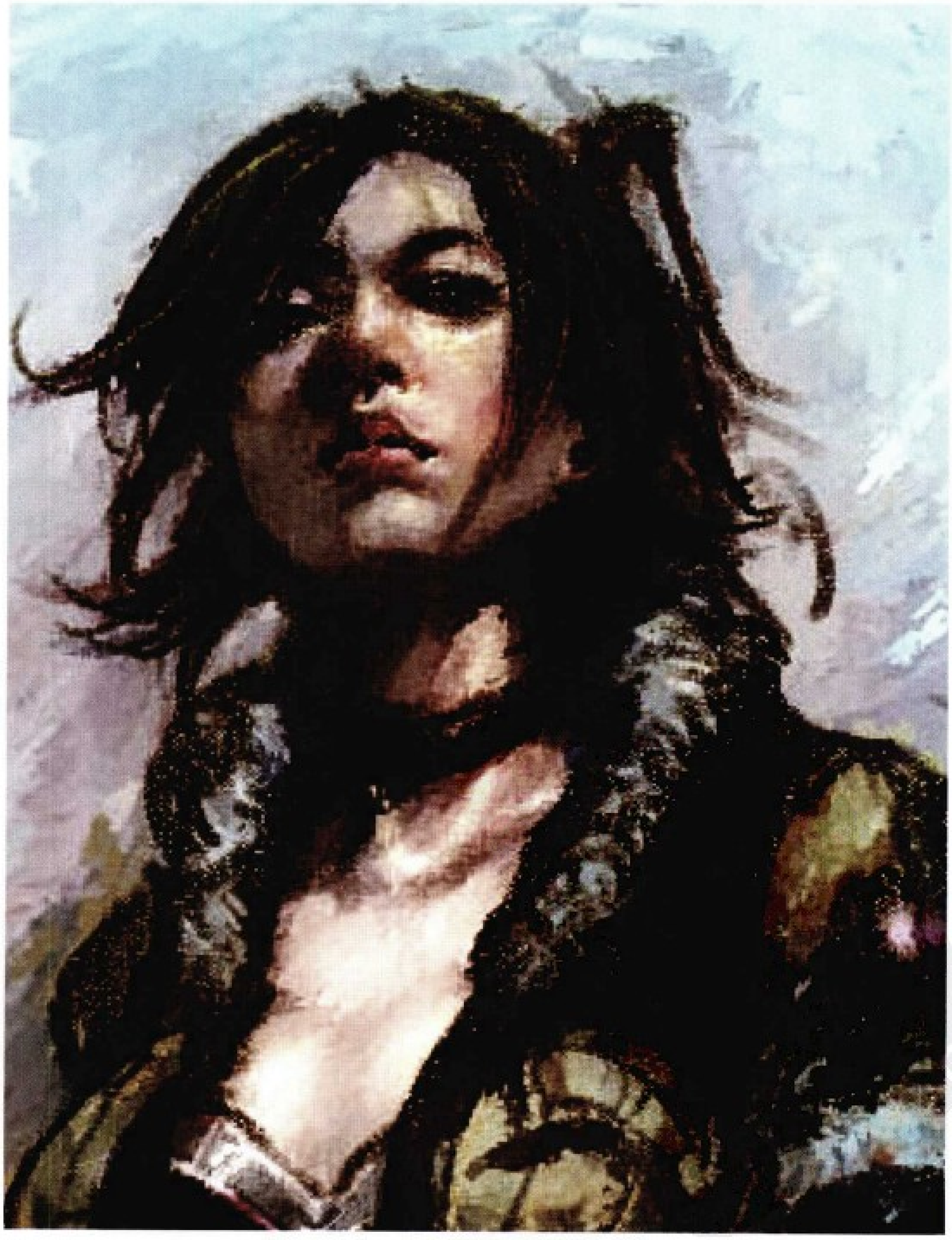


| 男性角色完成稿 |





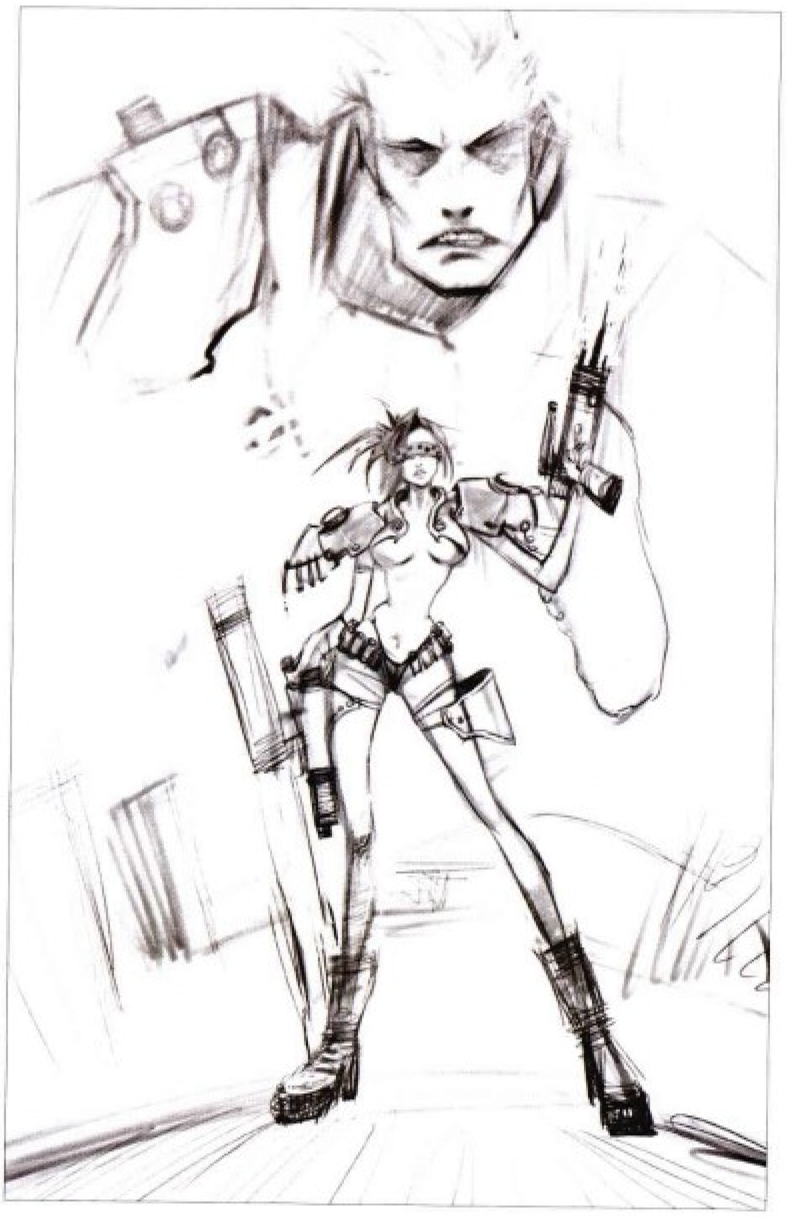
画的女性角色，跟游戏没什么关系，只是借助游戏的风格自行创作的。



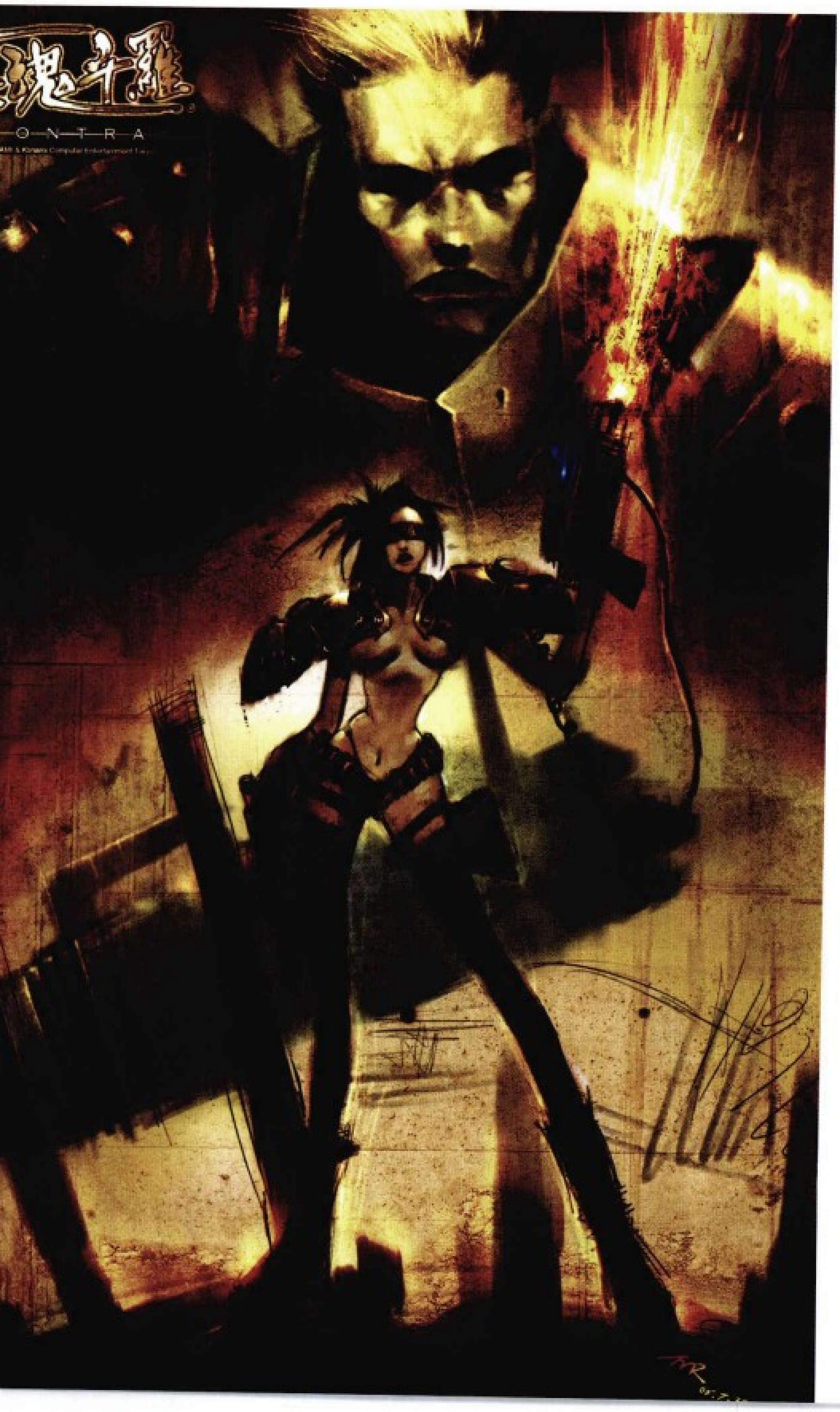
丨 女性角色完成稿 丨

2.4《魂斗罗》

魂斗罗，我可是从小玩它长大的，所以对这个游戏有着很深的感情，2005 年新版的游戏效果很强，但是以前的经典是没法被超越的。



迅速打好草图，把女角色性感并且夸张的体形表现出来。



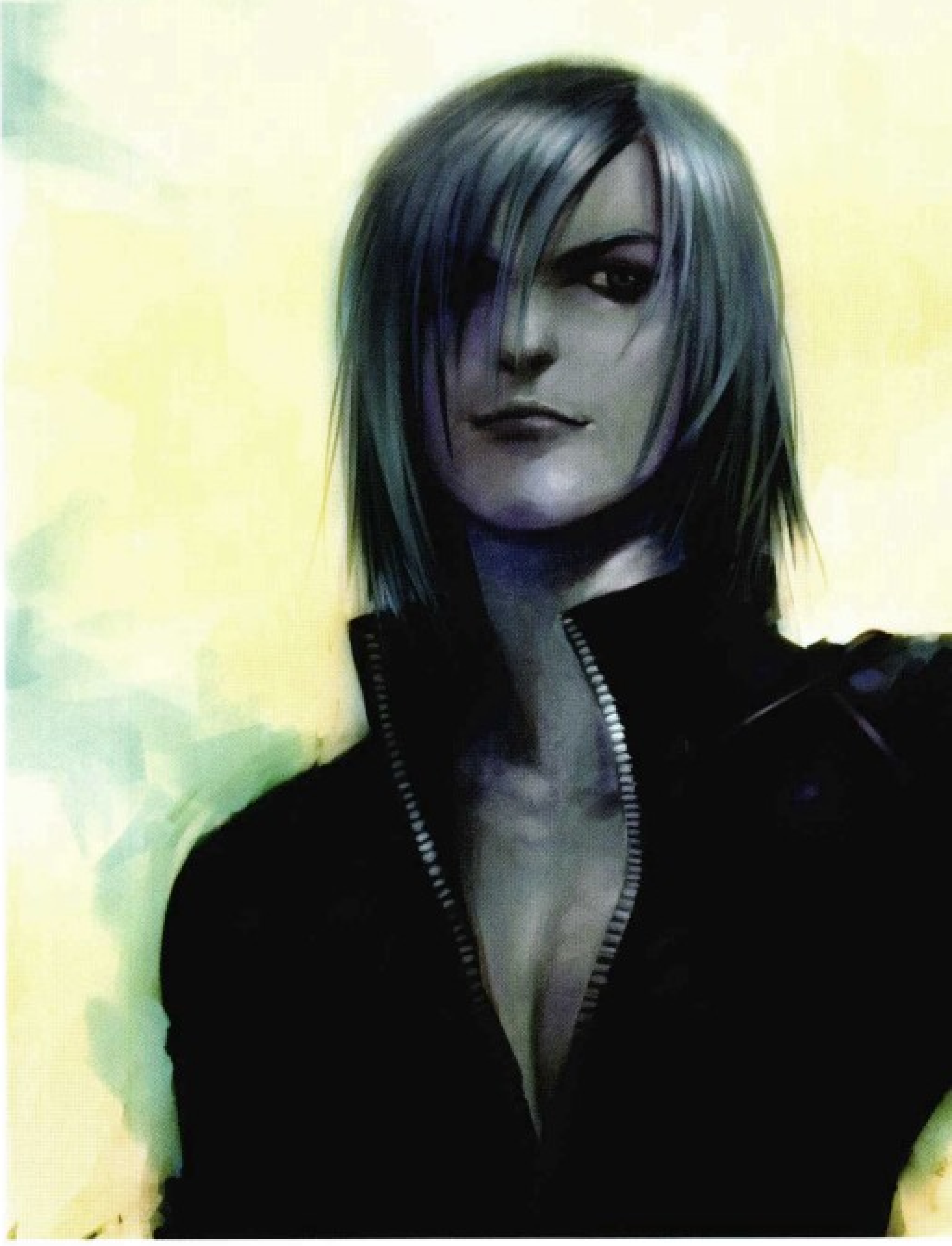
| 完成稿 |

PDG

2.5 CG电影《最终幻想之降临之子》

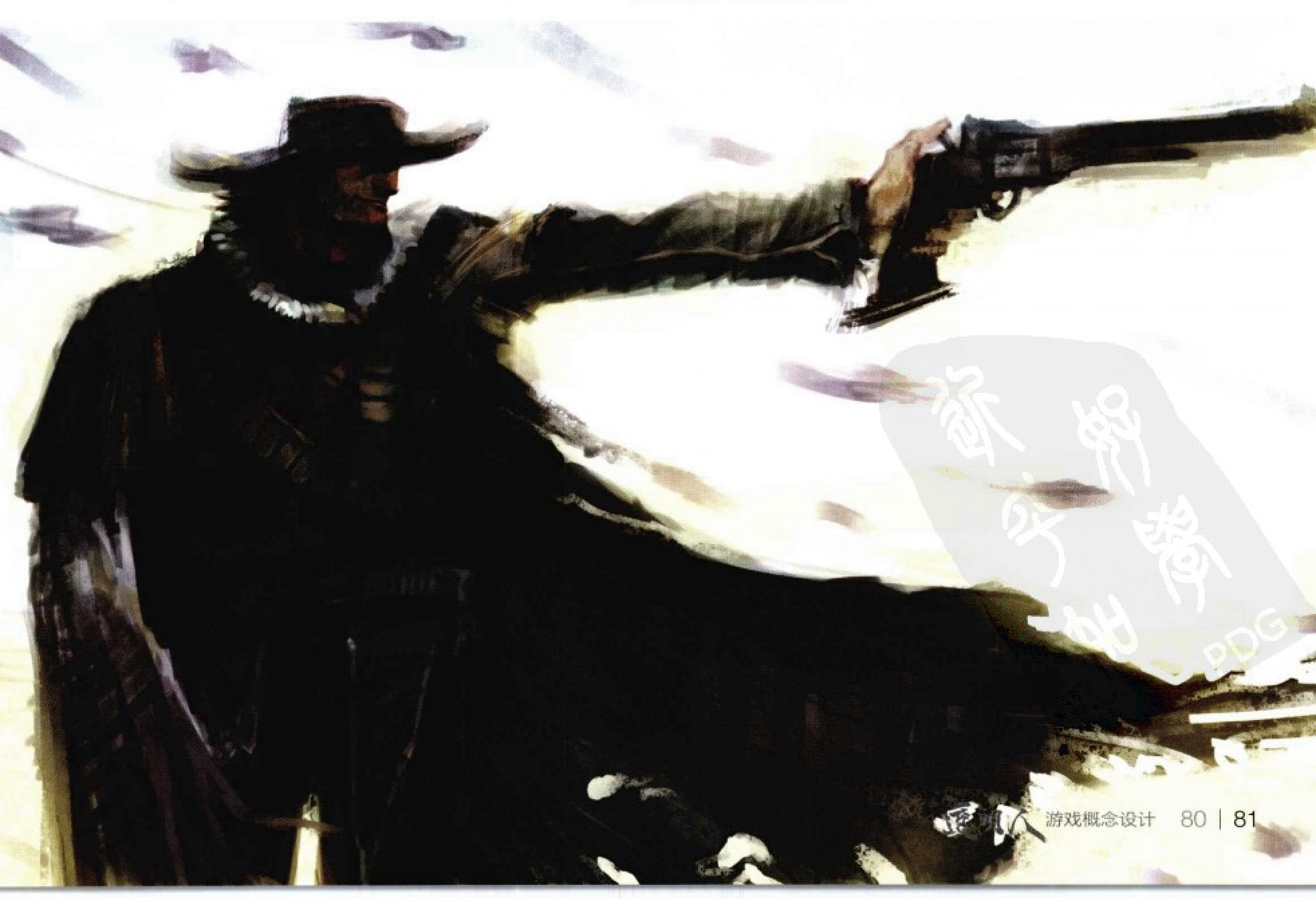
2005年看了CG版的电影《最终幻想之降临之子》后，被那些唯美的角色深深吸引，发现日本做的CG角色里，男性角色比女性角色还要漂亮，呵呵。

电影中的卡尤拉角色，他的叛逆和矛盾的个性加上唯美的外形，是我比较喜欢他的理由，所以就画了他。那种嚣张的个性还是表现了出来，只是画的效果比电影里的成熟。



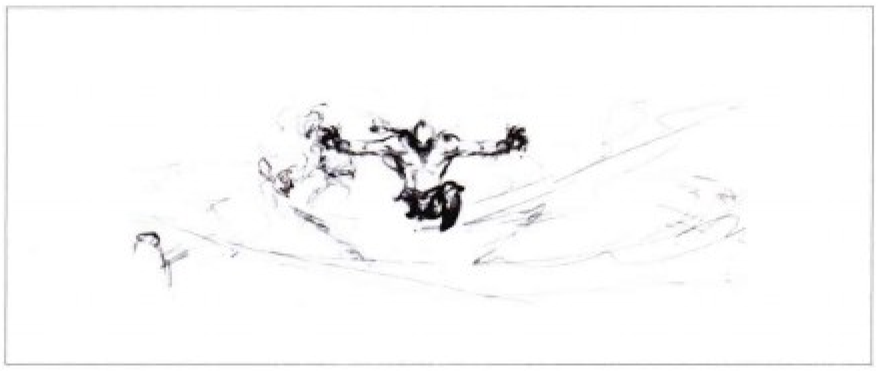
2.6 《荒野大镖客》

一部关于西部牛仔枪战题材的游戏，我喜欢游戏里狂野的贴图画风，所以用了较多的笔触来塑造主角粗狂的性格，感觉效果达到了。

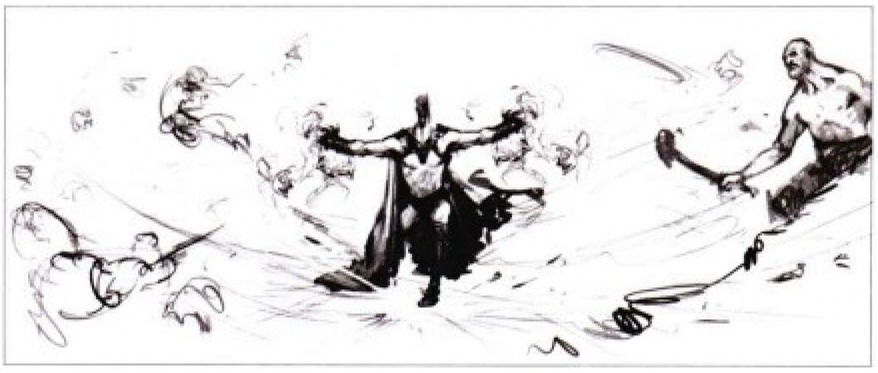


2.7 电影《斯巴达 300 勇士》

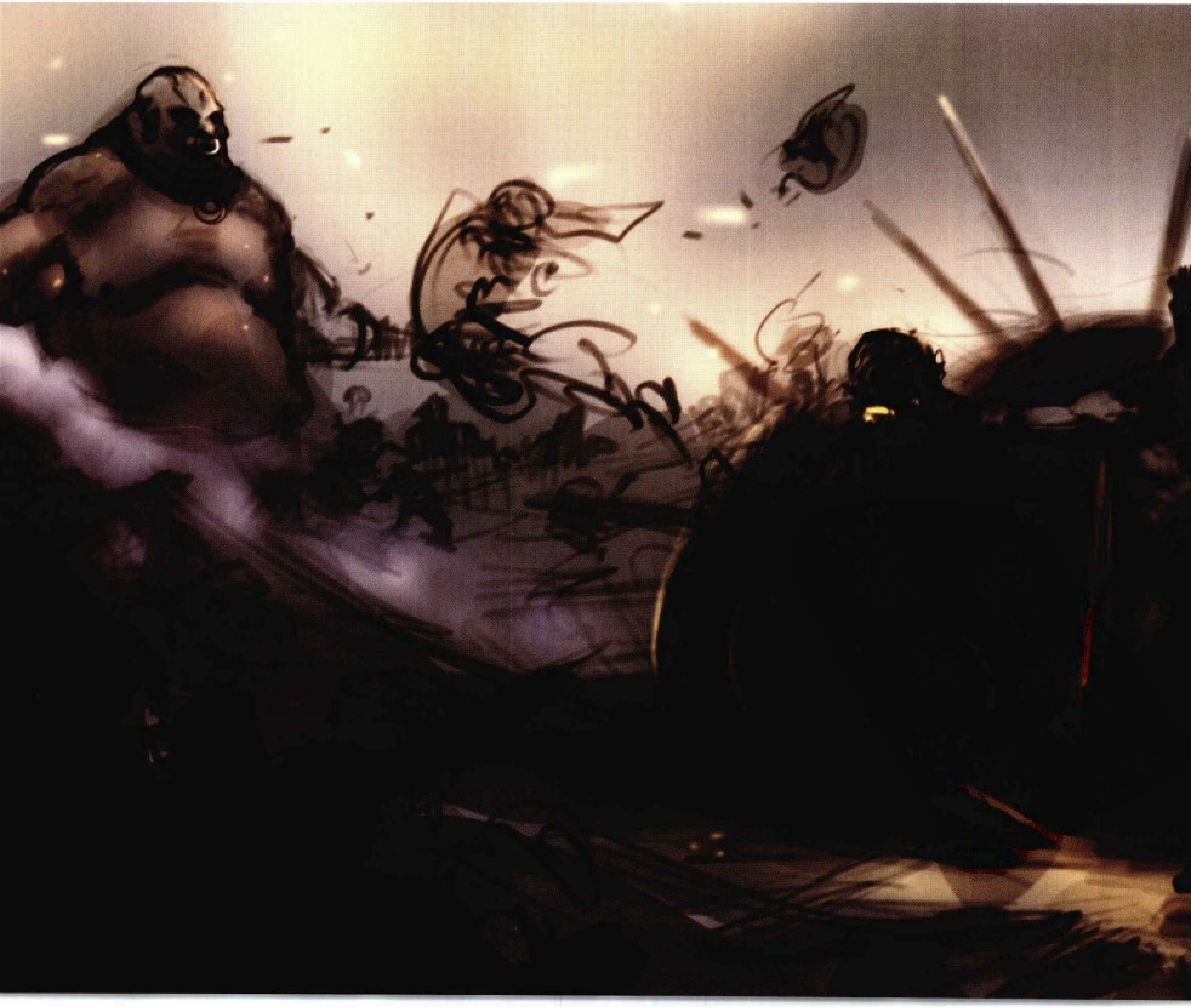
这是一部经典且超级爷们的电影，暴力、血腥的视觉冲击力相当的震撼，于是我按耐不住心情就拿起笔进行了自创。

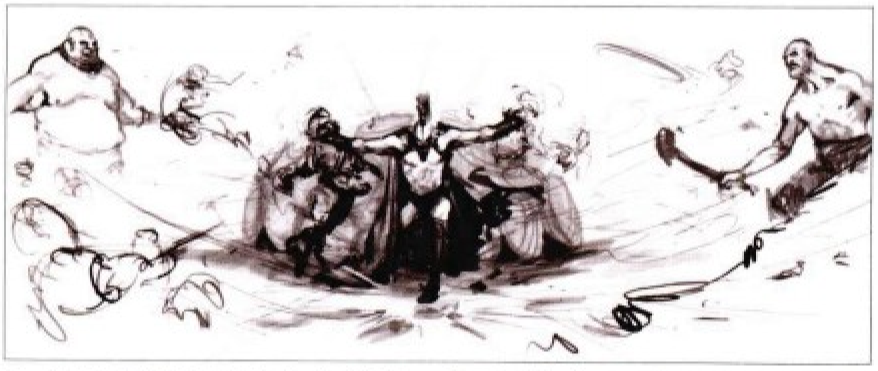


1. 确定主角在画面中心的位置，设计好构图。

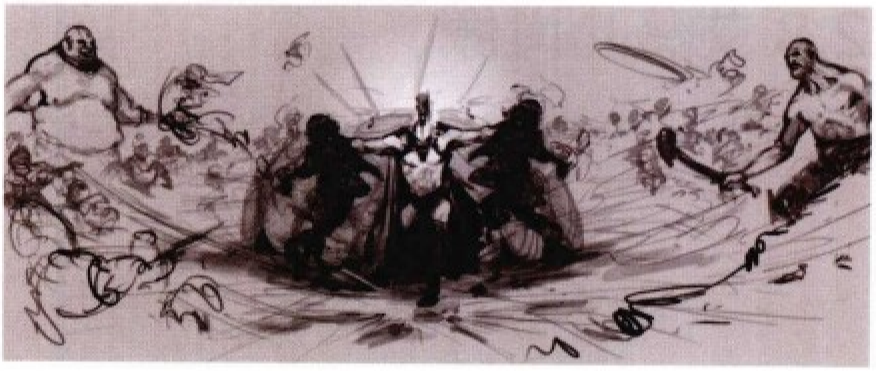


2. 在周围加上一些杂兵，和角色们的动态刻画。

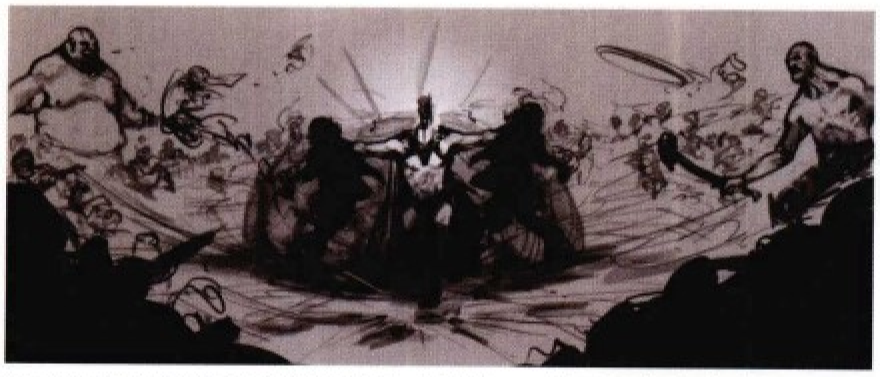




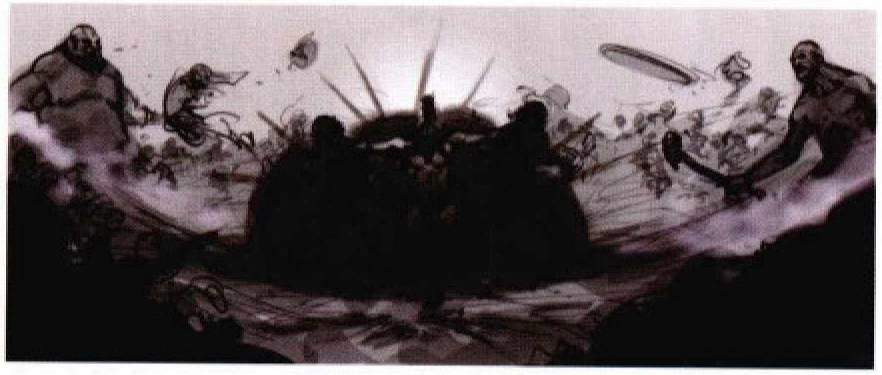
3. 细化主角手抓敌人向前冲，身后队友加强防御掩护的视觉效果 。



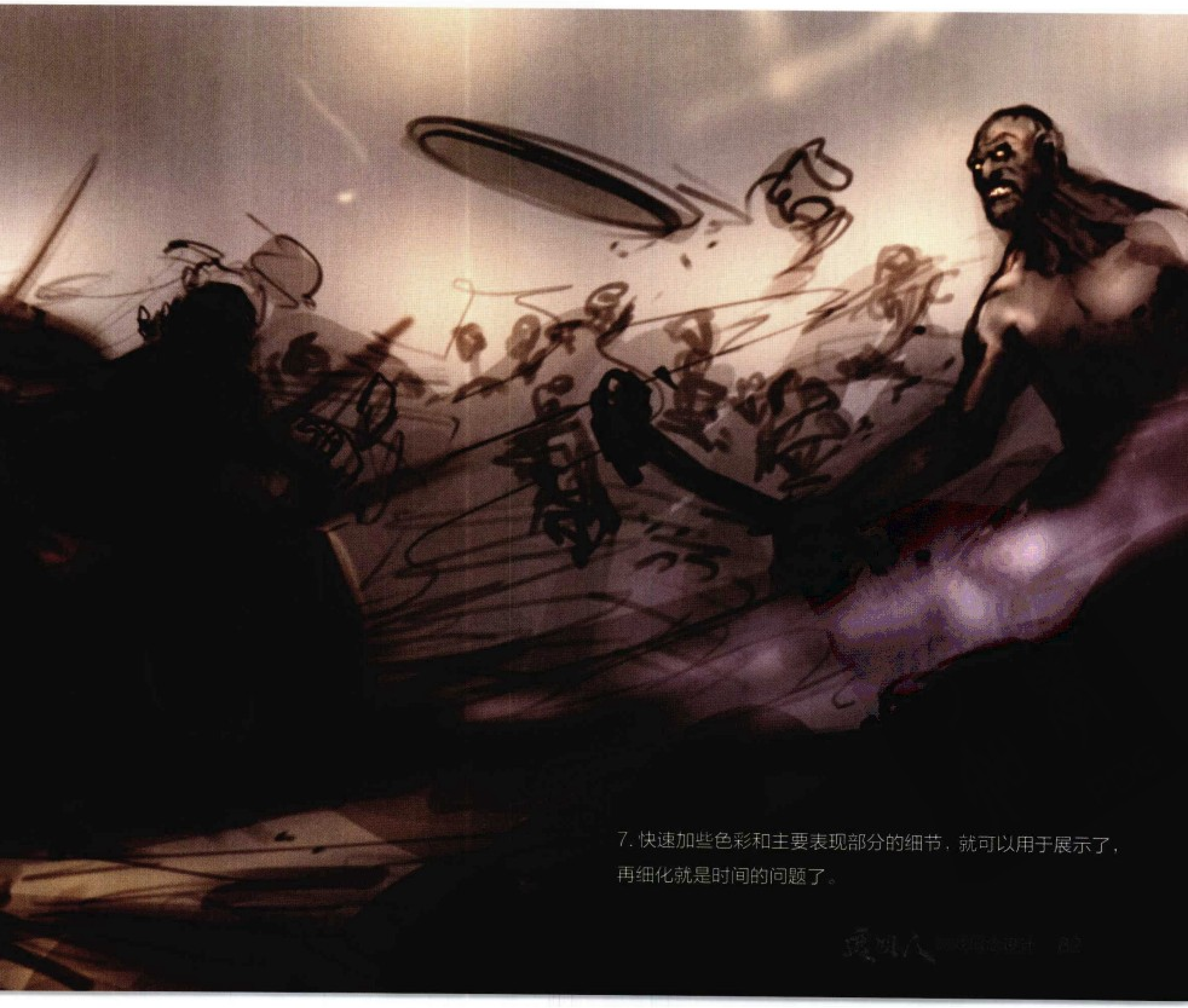
4. 叠加一层灰色，概括地确定一下光影效果，将光线从中心发起。



5. 将最靠近镜头部分的物体加深颜色，拉开距离造成空间感。



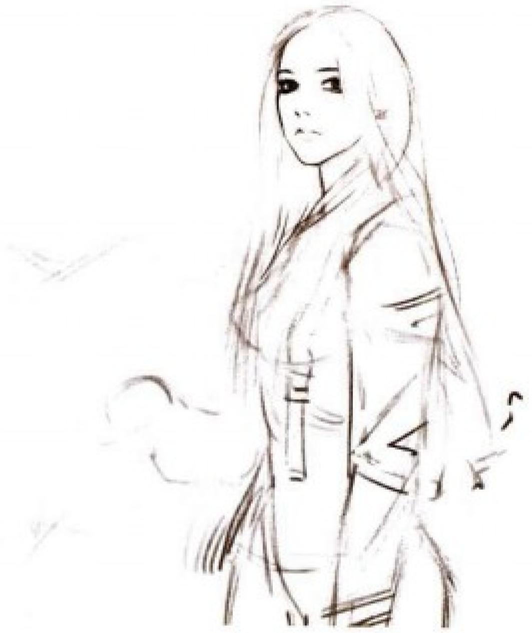
6. 快速叠加上色彩和一些战争气氛元素。



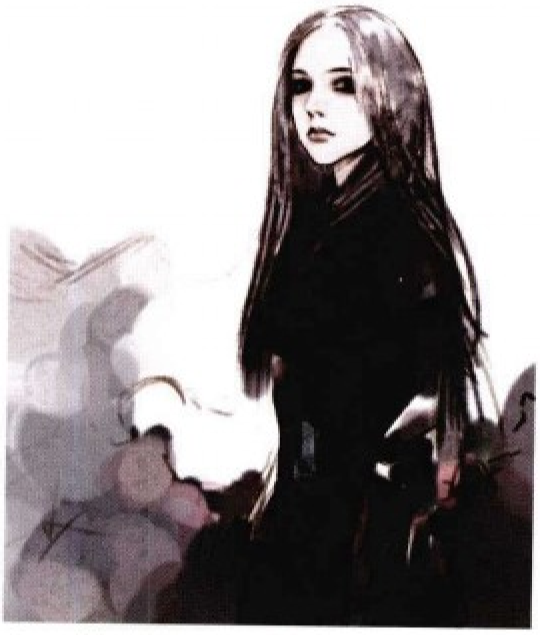
7. 快速加些色彩和主要表现部分的细节，就可以用于展示了，再细化就是时间的问题了。

2.8 艾薇儿肖像

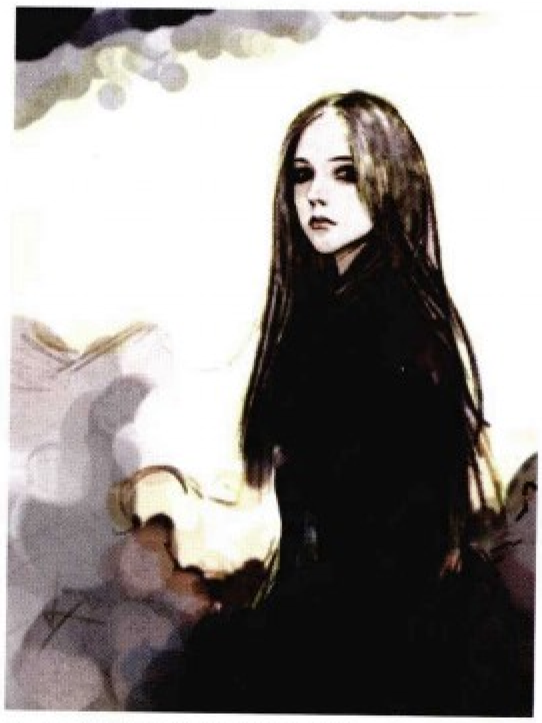
艾薇儿，加拿大流行摇滚歌手、歌曲创作者及演员。她那娇小、叛逆的外形，让我很着迷，于是就拿笔画了她的画像。



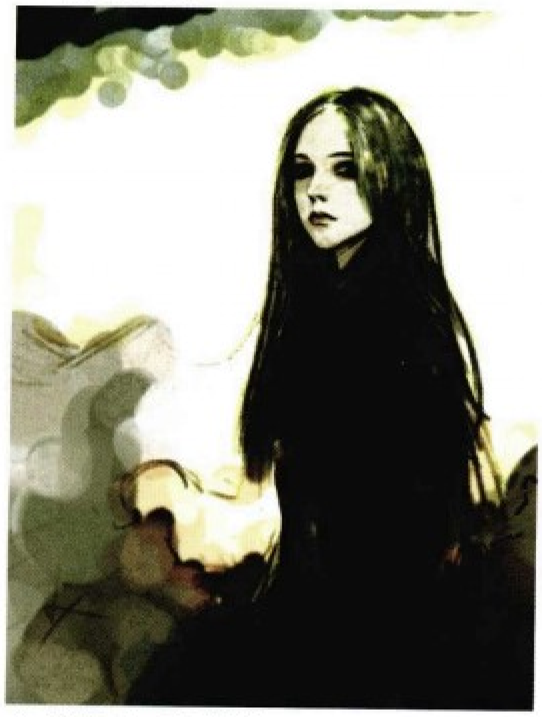
1. 确定构图。



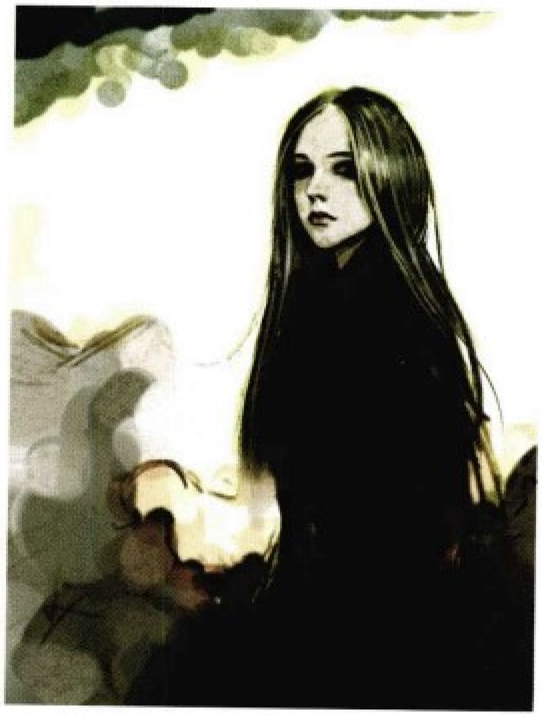
2. 开始上些基本色调。



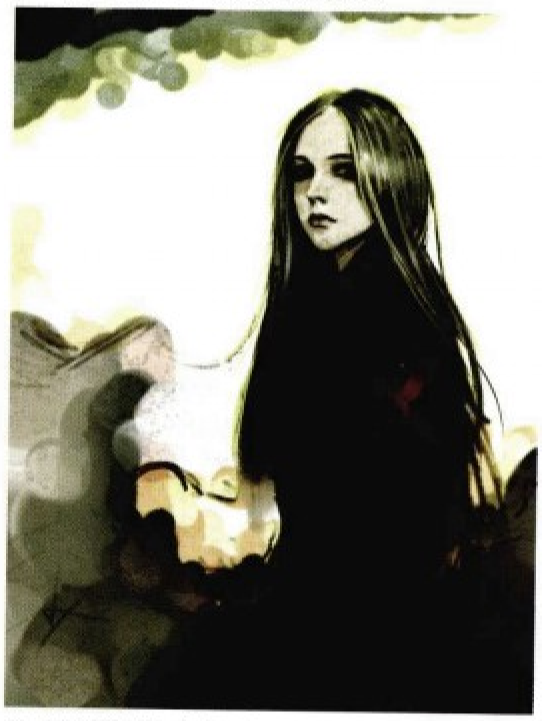
3. 加些紫色进行色彩润化。



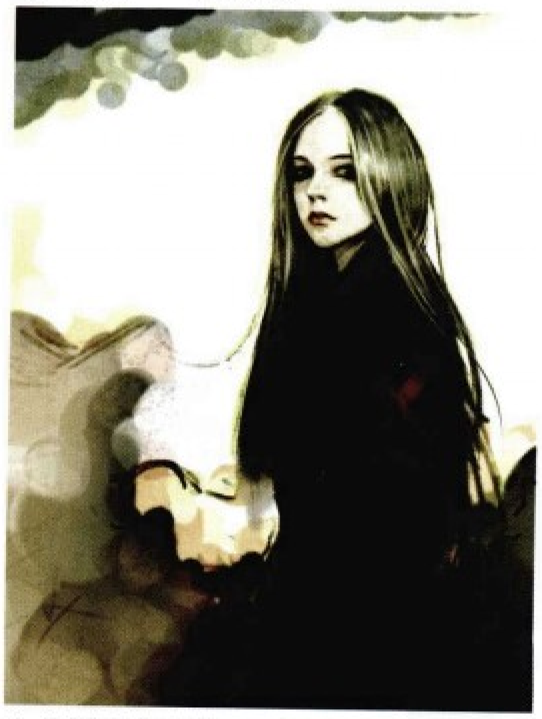
4. 改变了一下色调。



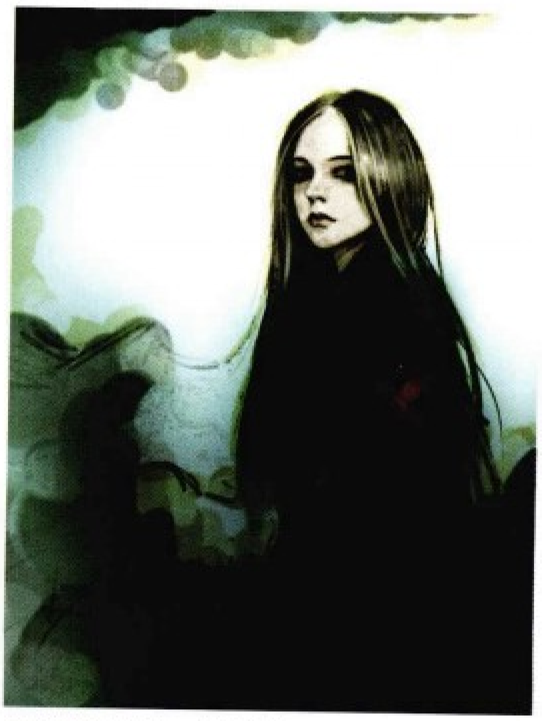
5. 继续细化主角 1。



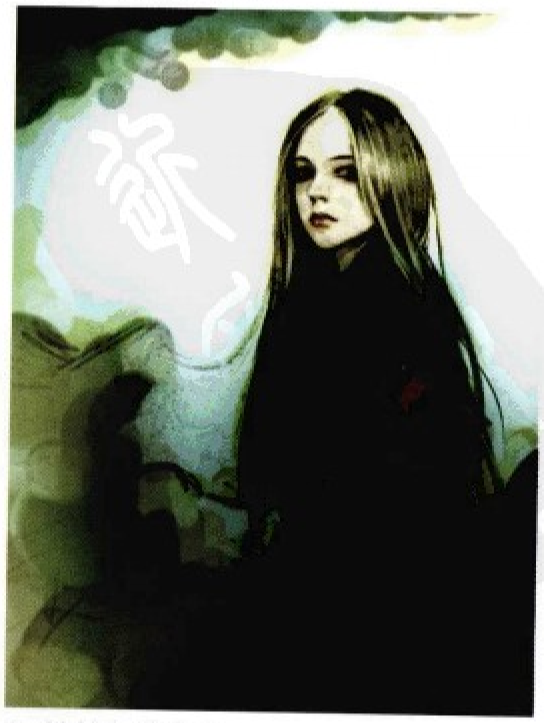
6. 继续细化主角 2。



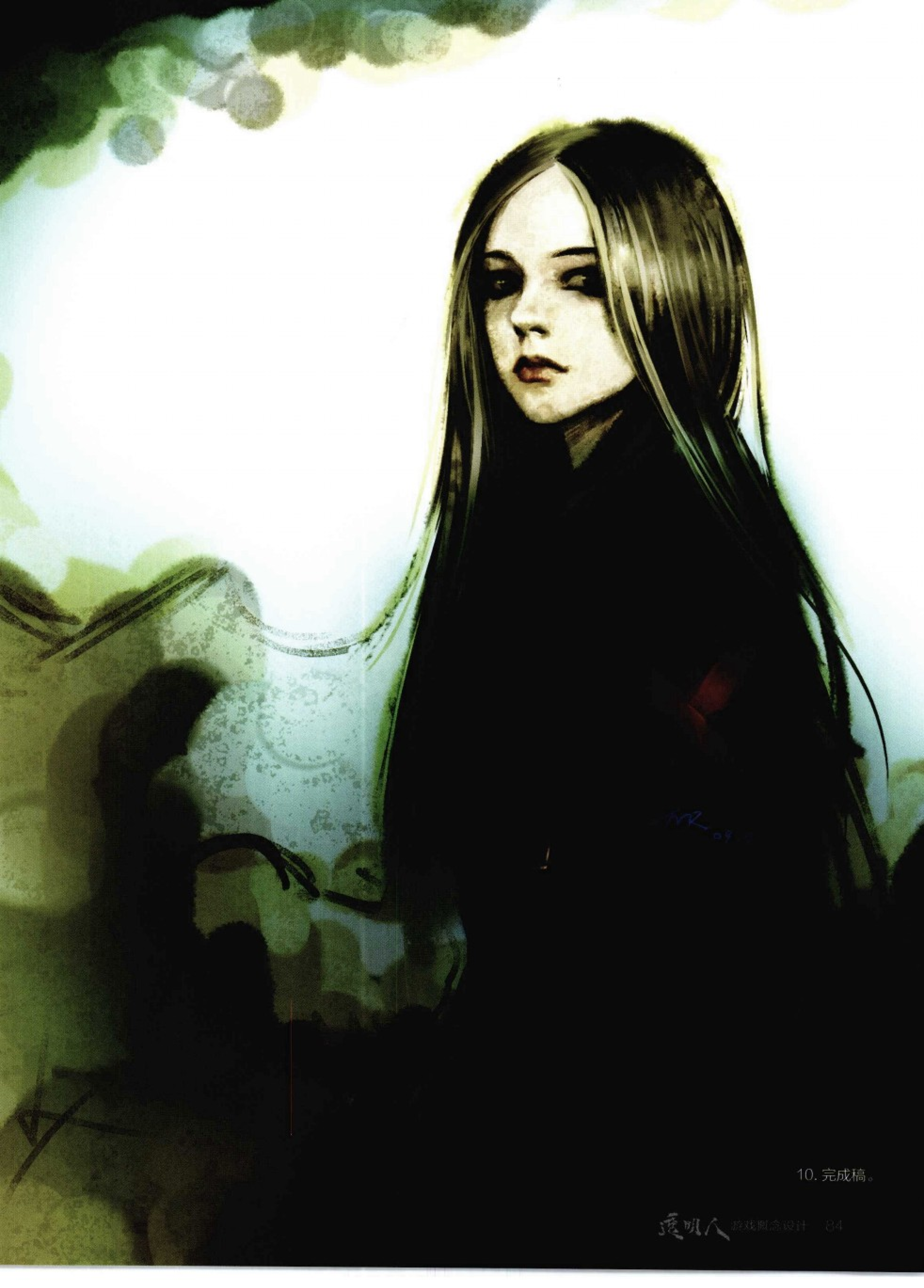
7. 调整脸部结构，确定好结构特征。



8. 再次叠加一些颜色。



9. 继续细化角色。



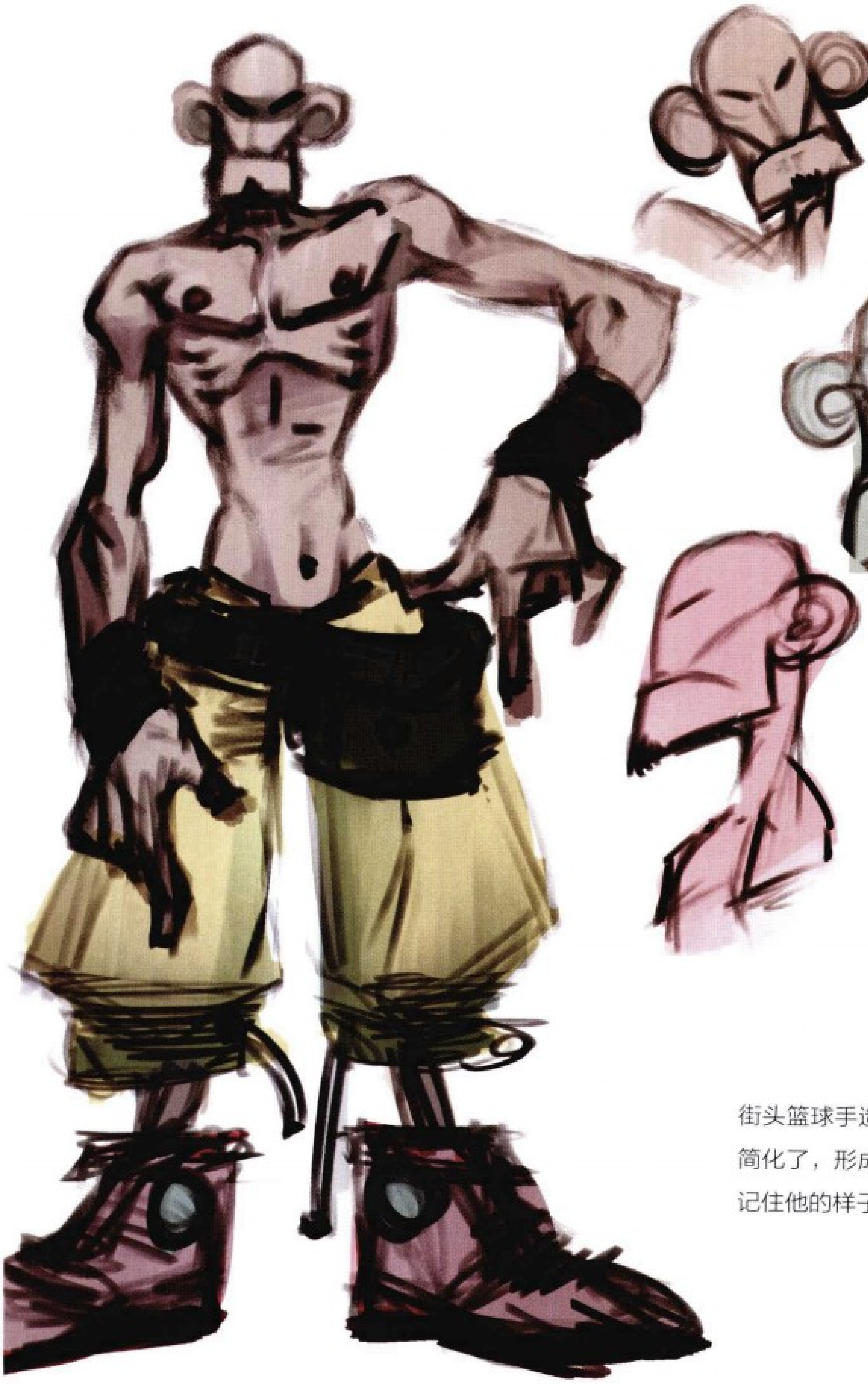
10. 完成稿。

第 3 章 漫画

漫画是一门综合性艺术，它融合小说、镜头分镜来讲述一部精彩的故事。有突出视觉冲击力的，也有讲述深度的，还有搞笑的等各种题材，就像放电影一样呈现在纸上。

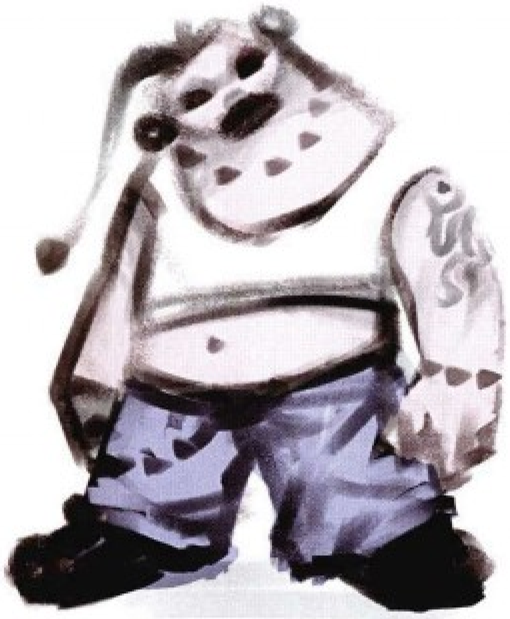
所以，我们要是也能进行漫画创作，尝试一下自己当导演，演绎各种题材和各种有意思的故事，岂不是特乐哉的事情呢。画漫画也是锻炼你的综合能力的一个机会，平时画的人可能就几张，不会有太多角度描绘，但是漫画里这个角色可能会一直出现，而且根据不同镜头，他的角度、肢体语言和表情都要画到，还得看上去是同一个人，是不是特有挑战呢？不要放弃这个锻炼的机会，相信自己，给自己一个小小的机会，挖掘你更大的潜能，这些积累都是你以后价值的体现。

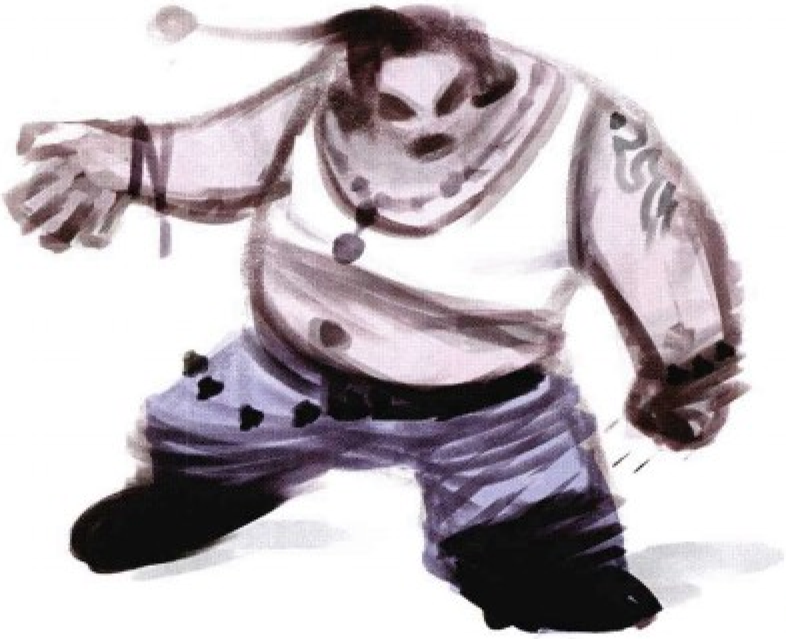
写段故事，这个故事必须有个矛盾关系才能开展剧情。然后设定大量的人物草图，选出最合适的，进行表情、动态的绘制。为充分体会这个角色的个性，再画一些场景、世界观的概念，最后写一页的分镜脚本，根据分镜脚本绘制分镜草图。接下来就是慢慢完善每一页，如果能坚持画完一整部漫画，你的能力就会提高一大步，建议从短篇故事开始。

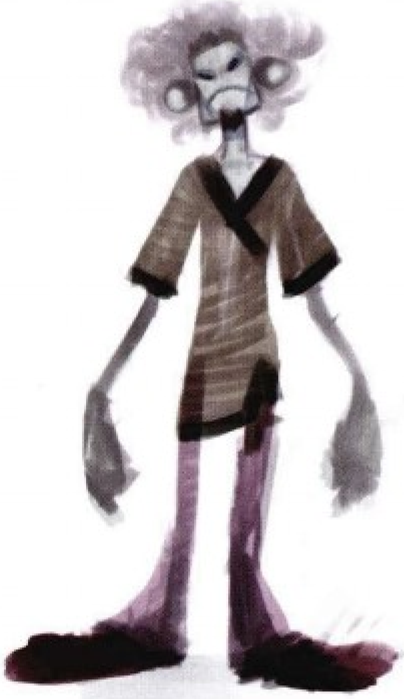


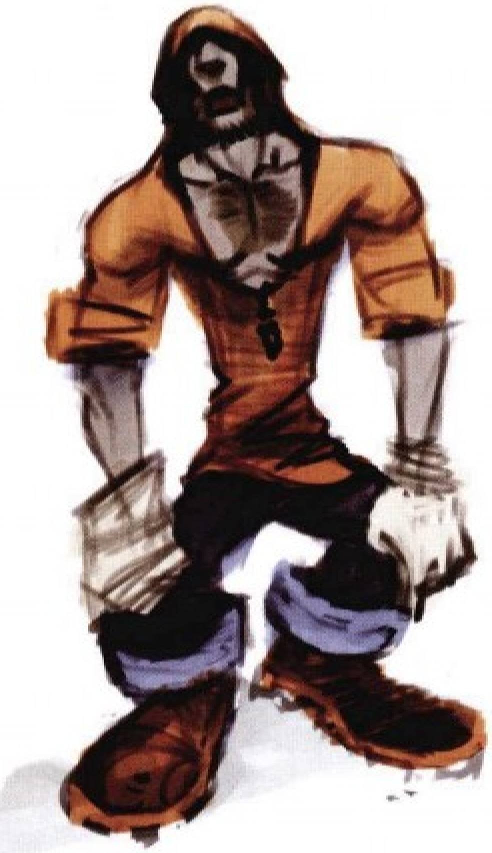
街头篮球手造型设定，我将他的脸简化了，形成符号式比较好画也好记住他的样子，效果我很喜欢。

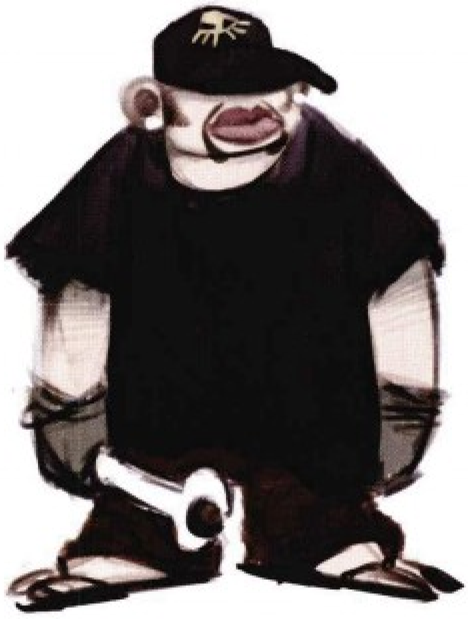
PDG

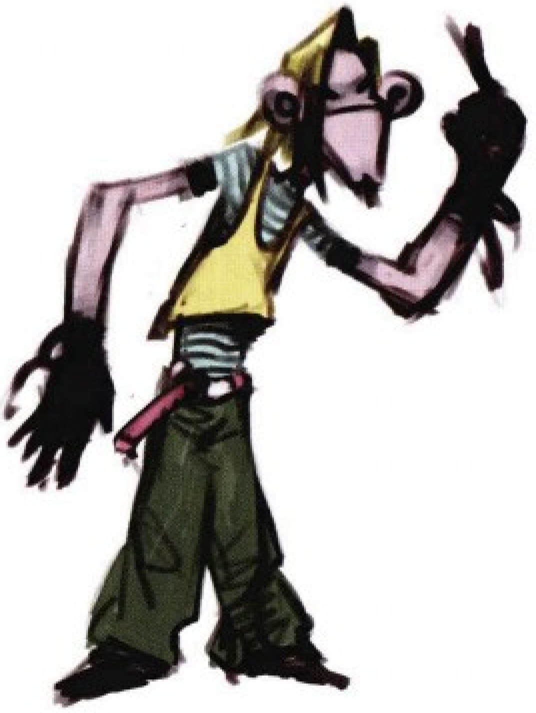




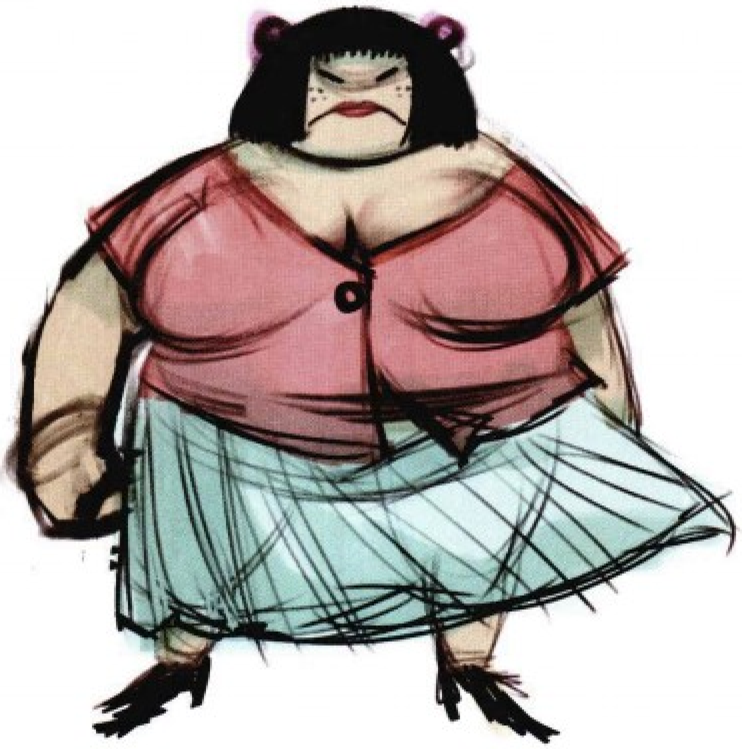


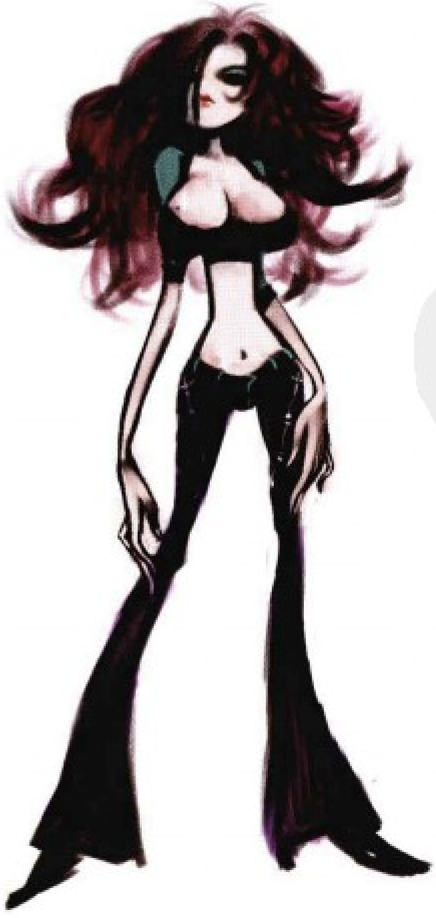


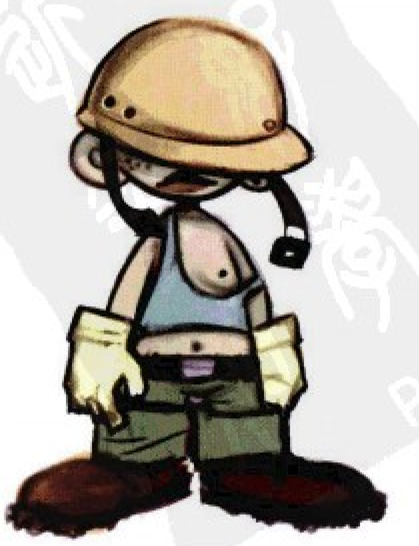




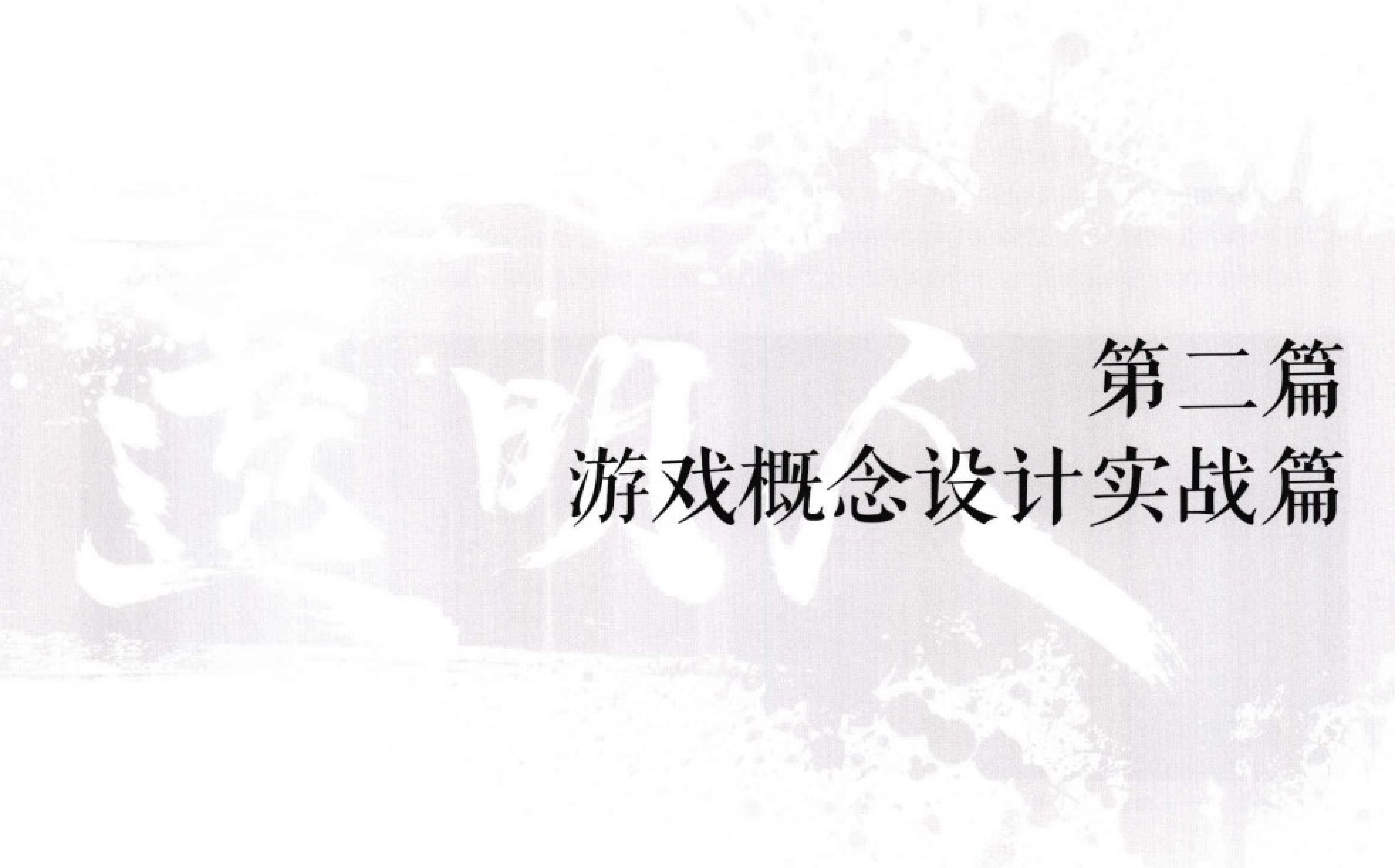
建筑工的街头风格角色造型设定，我喜欢这些简单Q版的风格，并且角色的个性都很独特。







PDG



第二篇
游戏概念设计实战篇

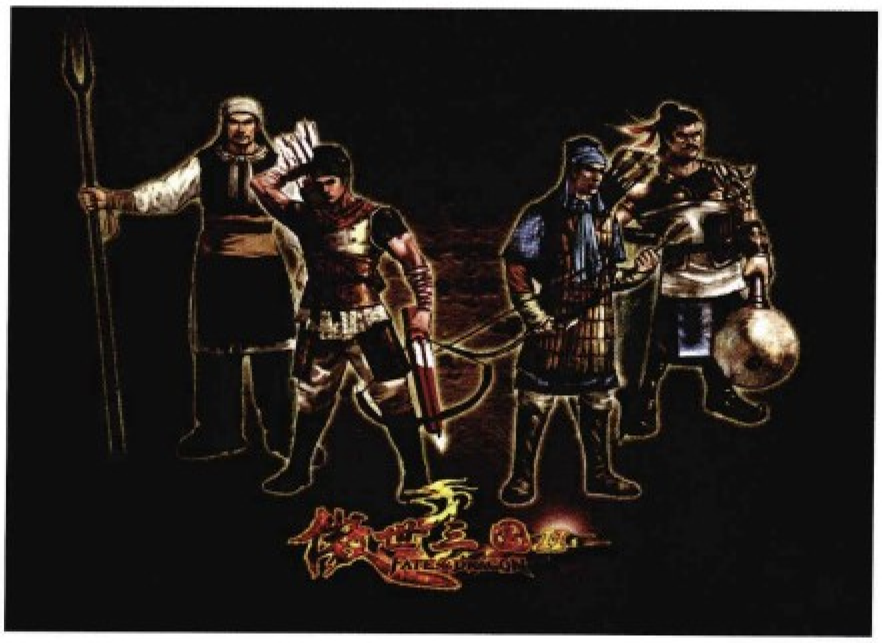
第 1 章 中国史诗类游戏项目

1.1 3D 单机即时战略游戏——《傲世三国》

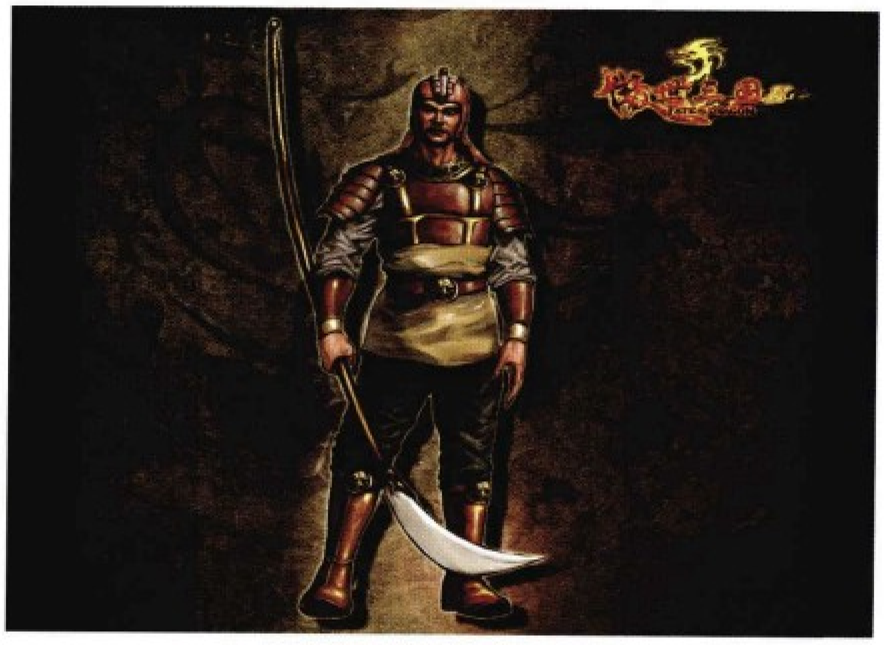
项目简介：这是 2000 年末参与的项目。记得当时目标公司所制作的历史题材项目非常精美，并且历史风格很考究，一看到这些精致的项目，就决意去目标公司了。那时我的画风还是漫画式夸张的特点，然而目标公司的所有项目都是扎实、严谨的写实风格，初期我和他们的风格显得有些格格不入，工作不到一个月就被项目经理和美术主管警告“风格不合，难以合作”，我含着泪不服气地告诉他们，再给我一个月时间，我会让你们刮目相看的。整整一个月的时间验证了我的努力，得到了项目经理和老板的肯定，也得到了《傲世三国 2》项目的主要设计职位。在这个项目里我参与了角色宣传及大量武将头像绘制工作，其后还担任公司宣传插画的工作。

在工作中画风仅仅局限在自己喜欢的风格里是完全不行的，必须突破自己去接受别人的批评，去接纳更多的风格，才能满足项目的需求，不管以前你是怎样牛的人，到了新的环境一切要从零开始。

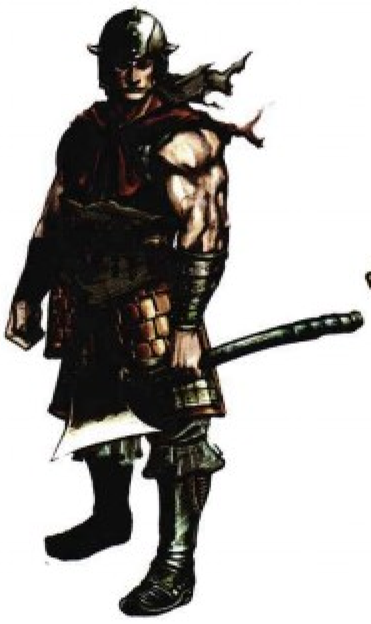
角色设计总结：整体项目风格要还原历史，并且 3D 模型面数只有 600~800 面左右，所以在角色设计方面要中规中距。我参考了很多战国时期的服饰和《三国演义》电视剧里的服饰风格，来进行设计，因为是早期单机即时战略游戏，3D 模型制作要求不高，在实际游戏里所占的比例不大，所以在角色设计时只要配好主调色，结构分明即可，无须设计得太细致。



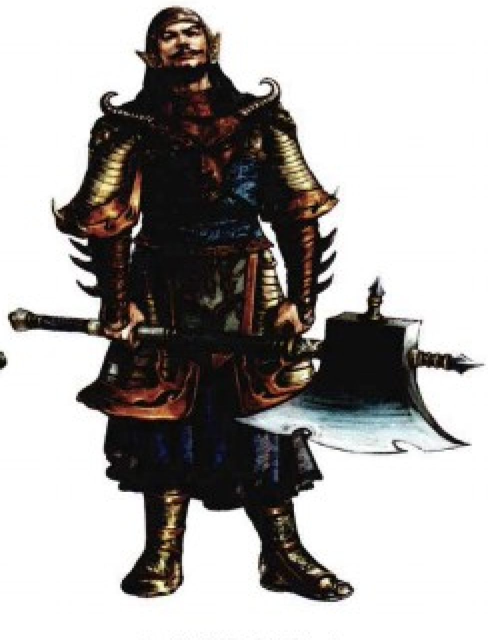
| 功能兵种造型设计——图中有枪兵、弩兵、弓兵、锤兵 4 个兵种 |



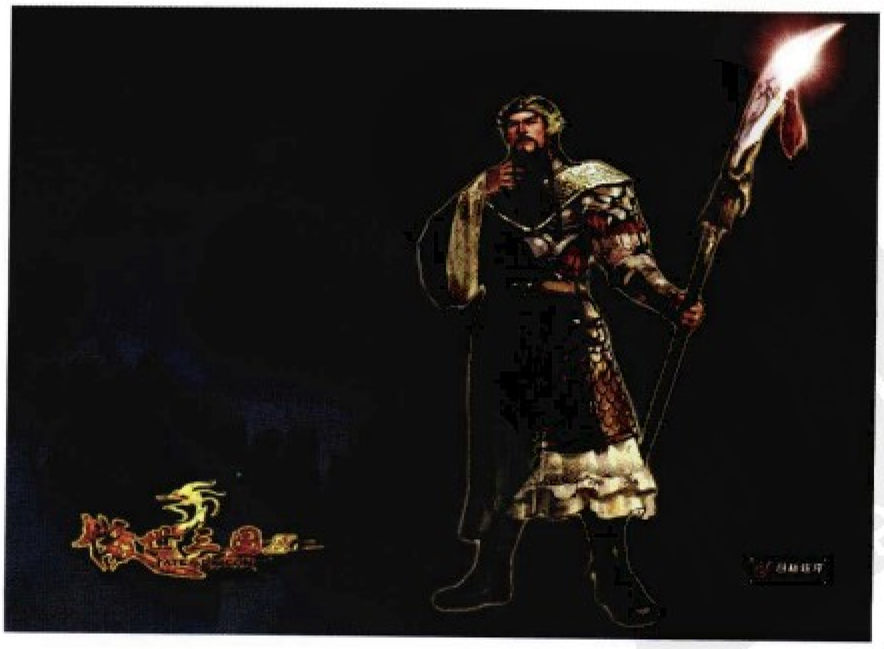
| 功能兵种造型设计——长刀兵造型设计 |



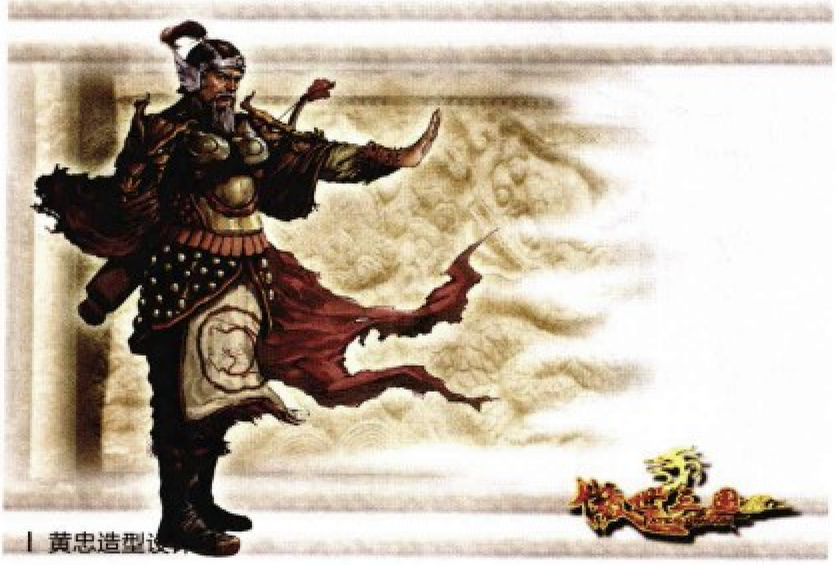
| 功能兵种造型设计——轻斧兵造型设计 |



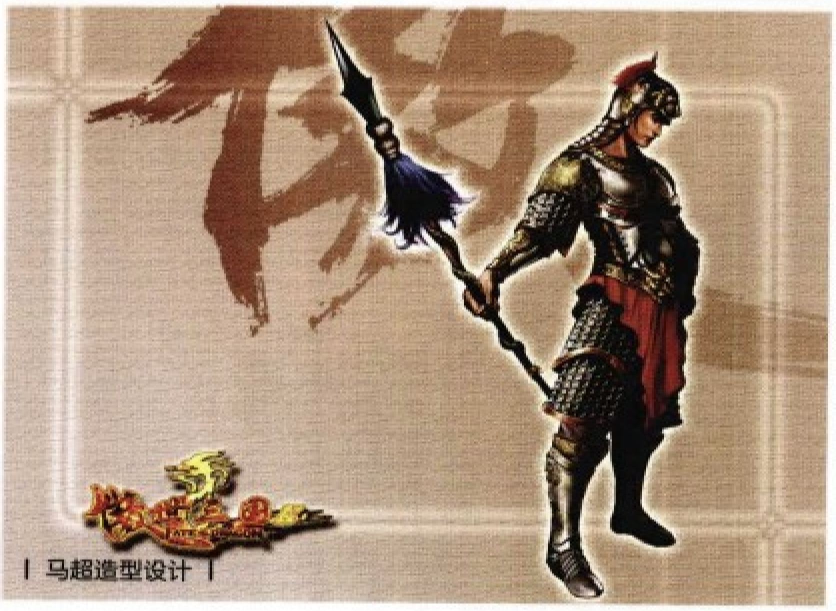
| 徐晃造型设计 |



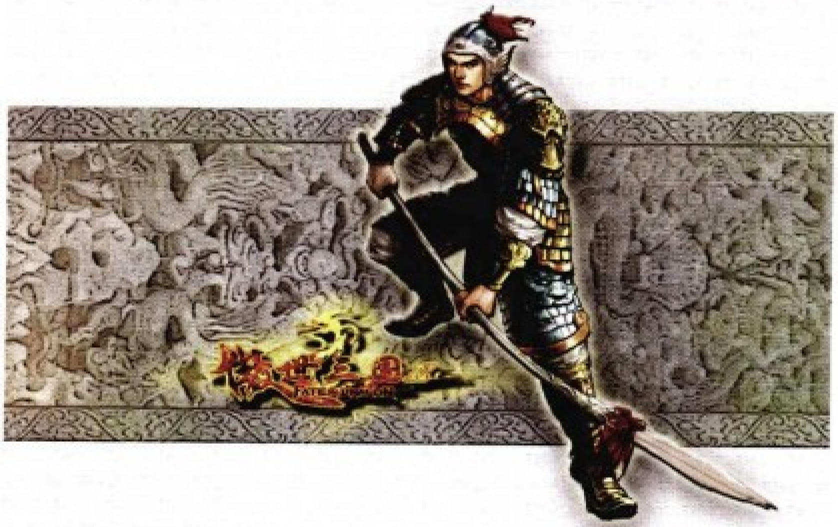
| 关羽造型设计 |



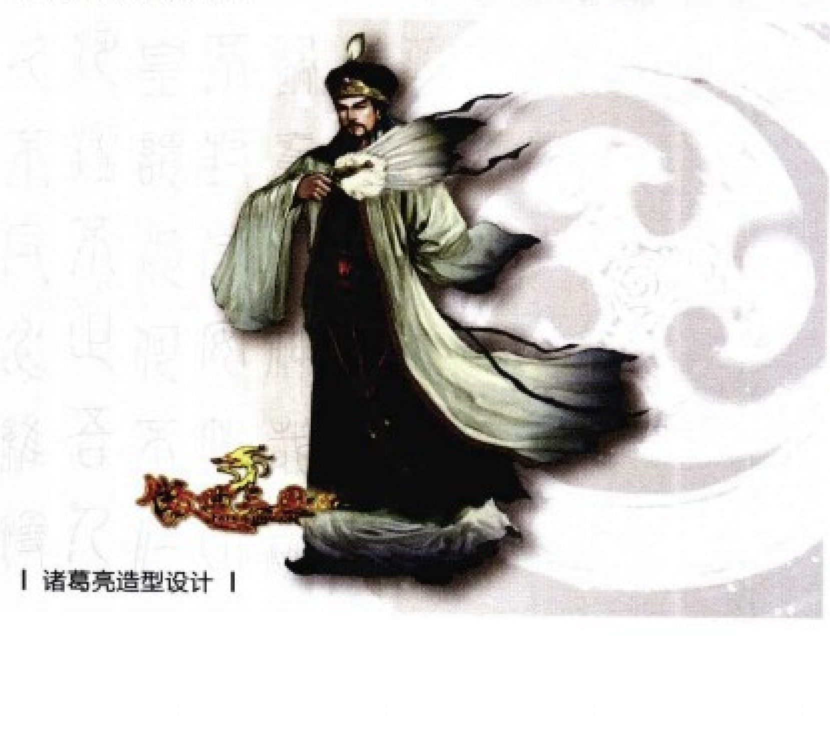
黄忠造型设计



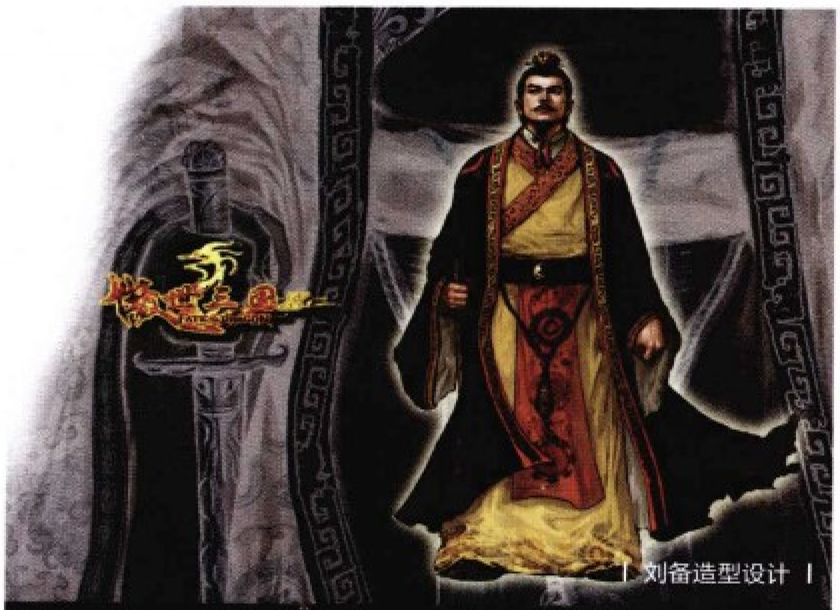
马超造型设计



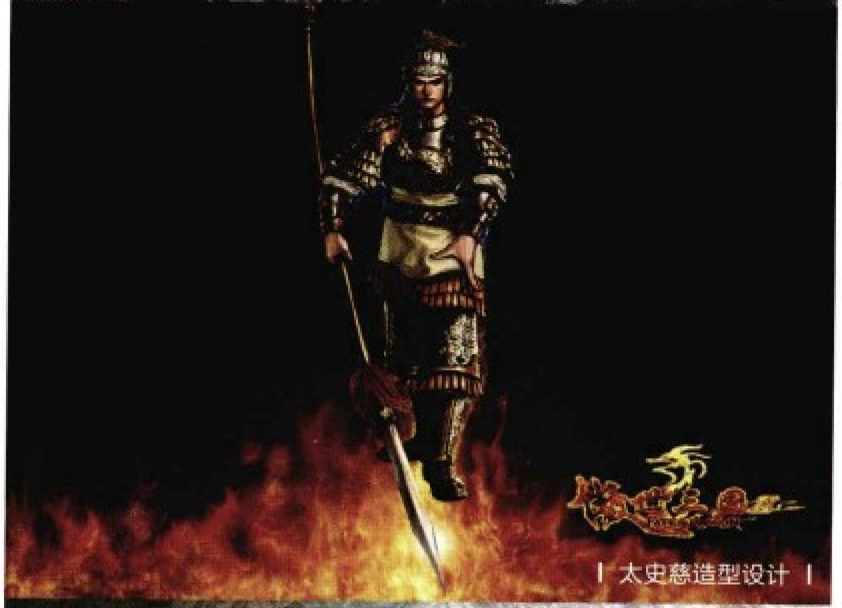
赵子龙造型设计



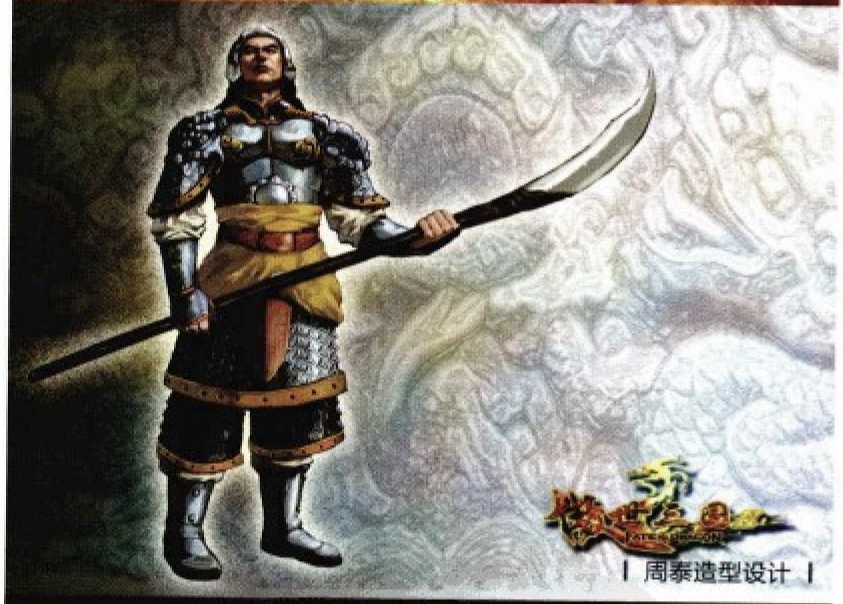
诸葛亮造型设计



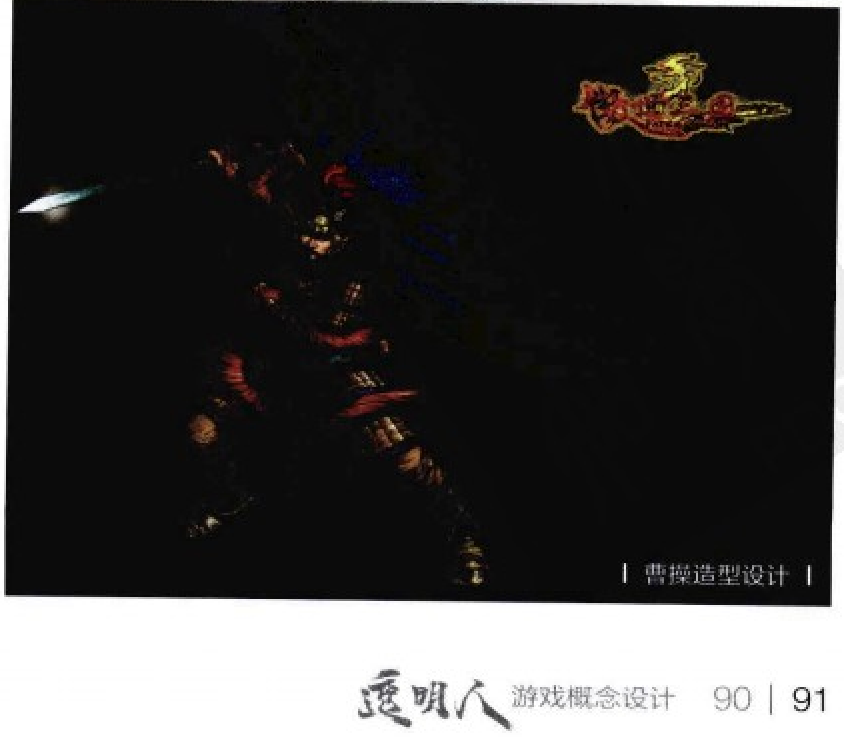
刘备造型设计



太史慈造型设计

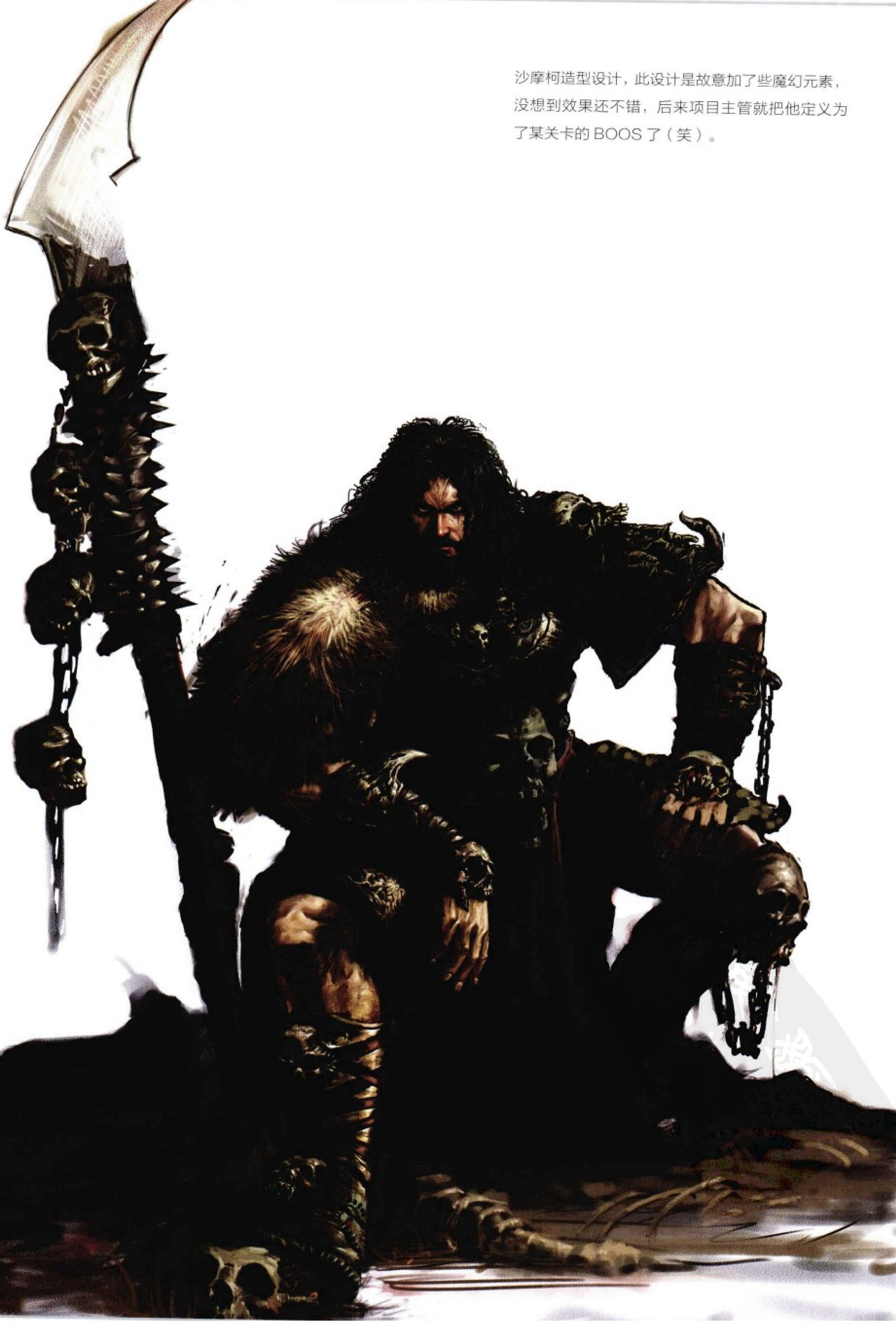


周泰造型设计



曹操造型设计

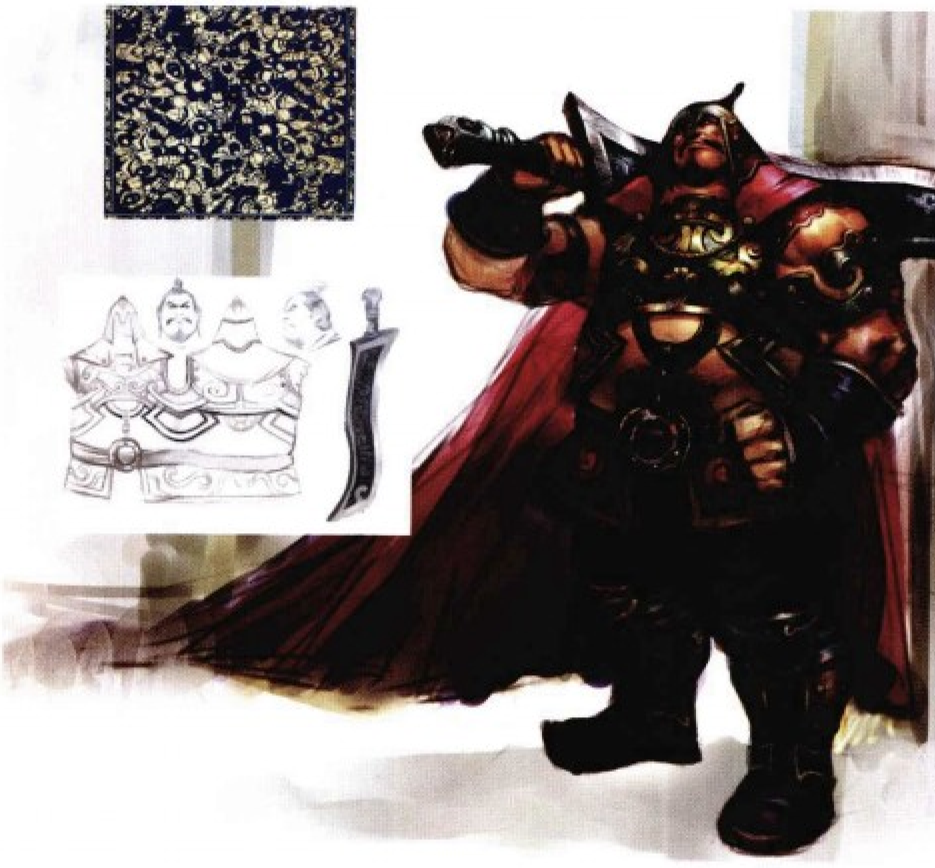
沙摩柯造型设计，此设计是故意加了些魔幻元素，没想到效果还不错，后来项目主管就把他定义为了某关卡的BOOS了（笑）。



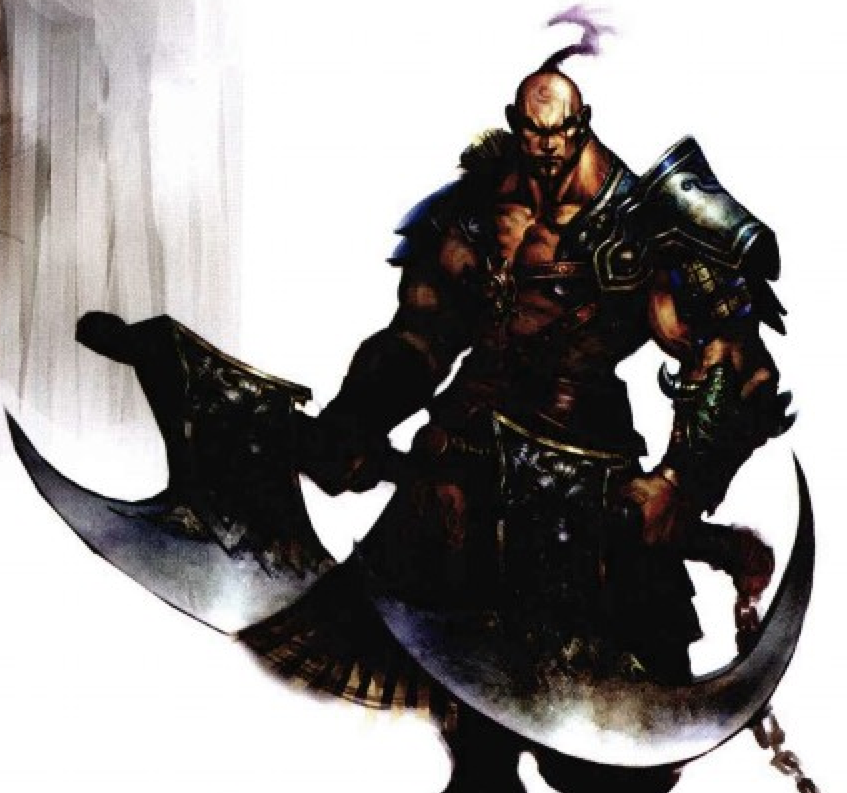
1.2 2.5 D MMORPG 网络游戏——《猛将》

项目简介：《猛将》是基于三国背景的网络游戏项目，其风格设计有别于传统的三国题材游戏，在整体设计上加入了魔幻元素，在设计角色时注重夸张的表现。

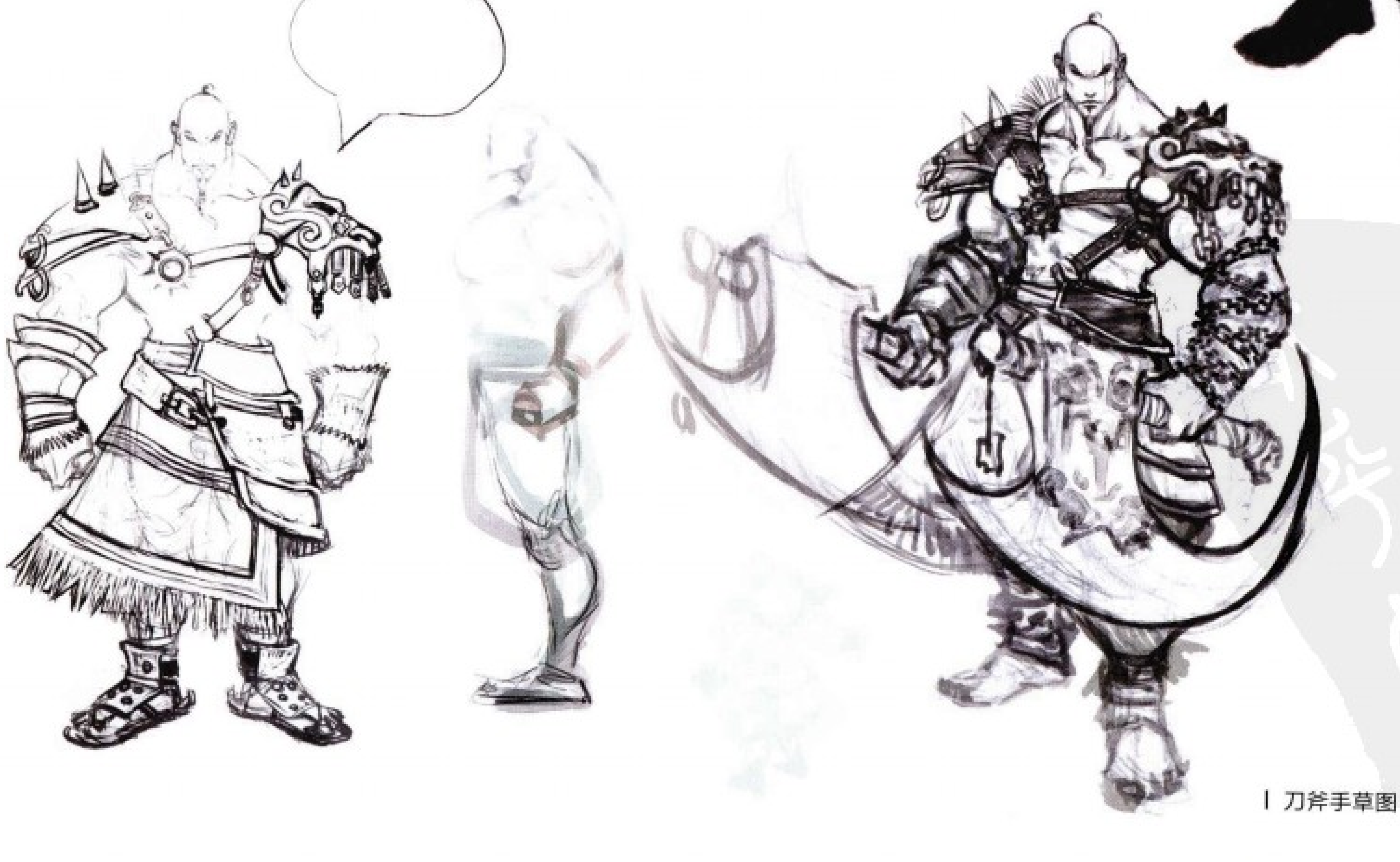
角色设计总结：基于 2.5D 的引擎，3D 模型也是属于低面数，所以在角色设计方面多注意整体大块结构的设计，还有色块搭配分明，颜色明快，避免设计太多琐碎的装饰，色调不能太灰暗等内容。



功能性 NPC——大刀守卫

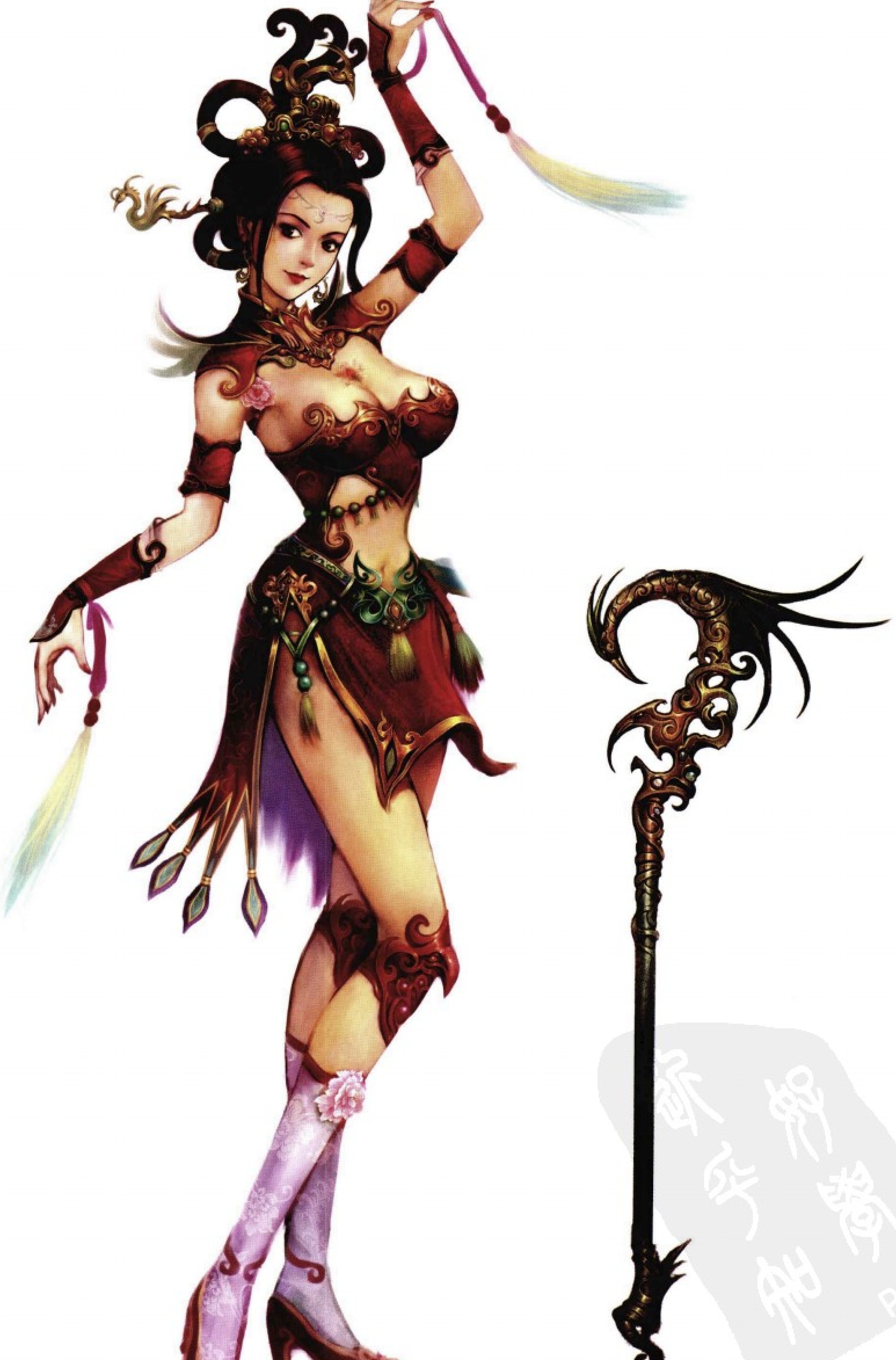


刀斧手完成稿



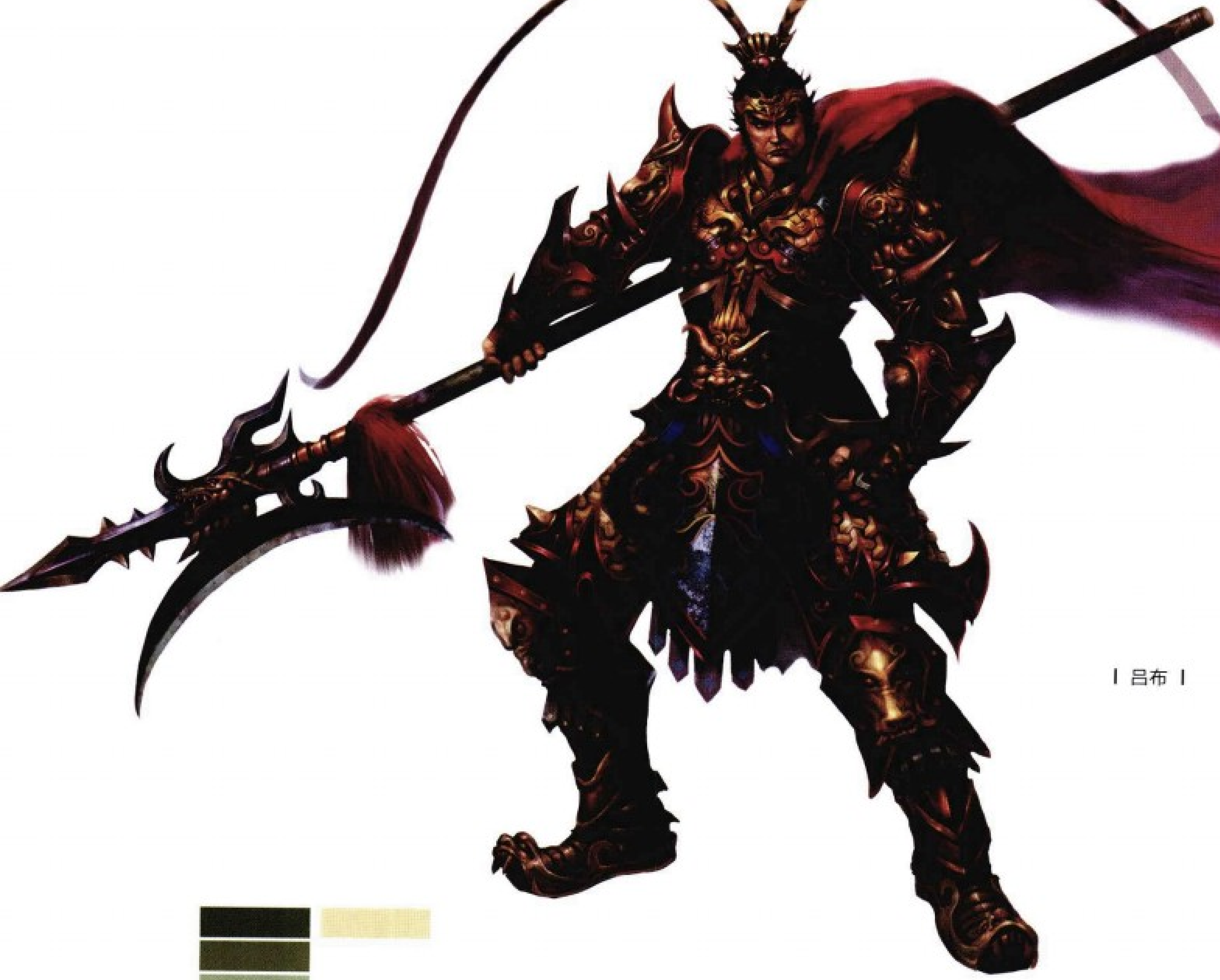
刀斧手草图

PDG

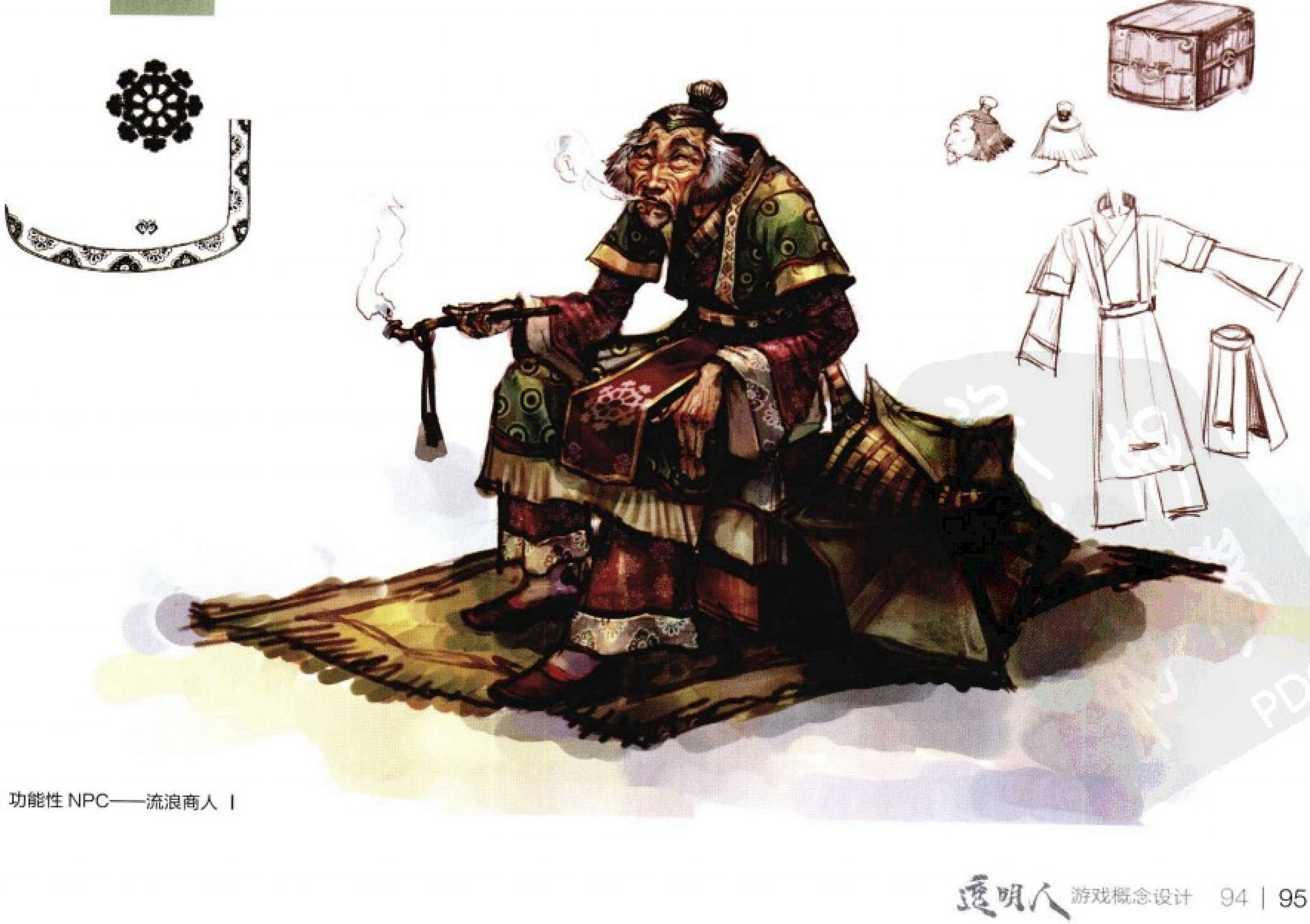


| 貂蝉 |

PDG

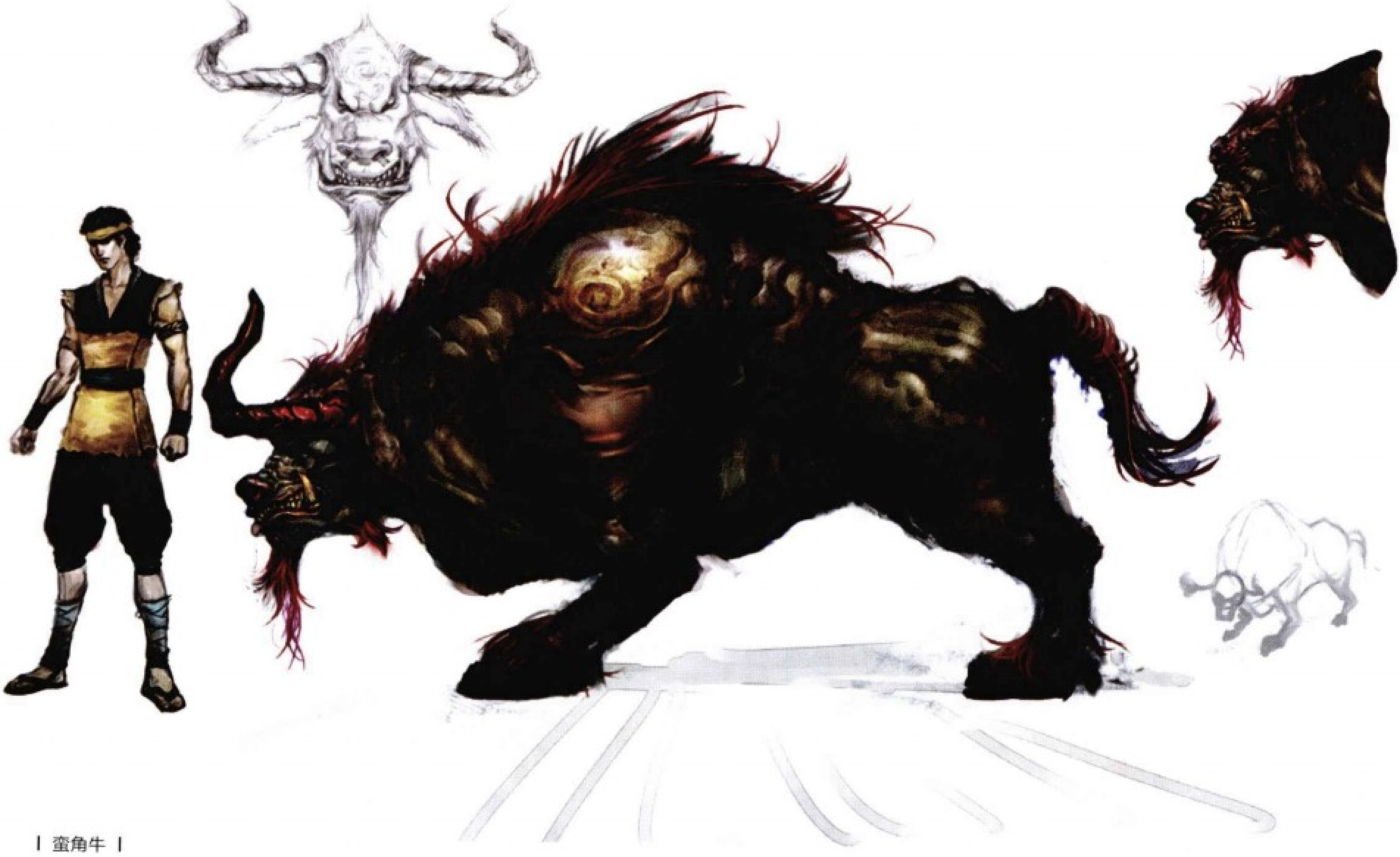


| 吕布 |

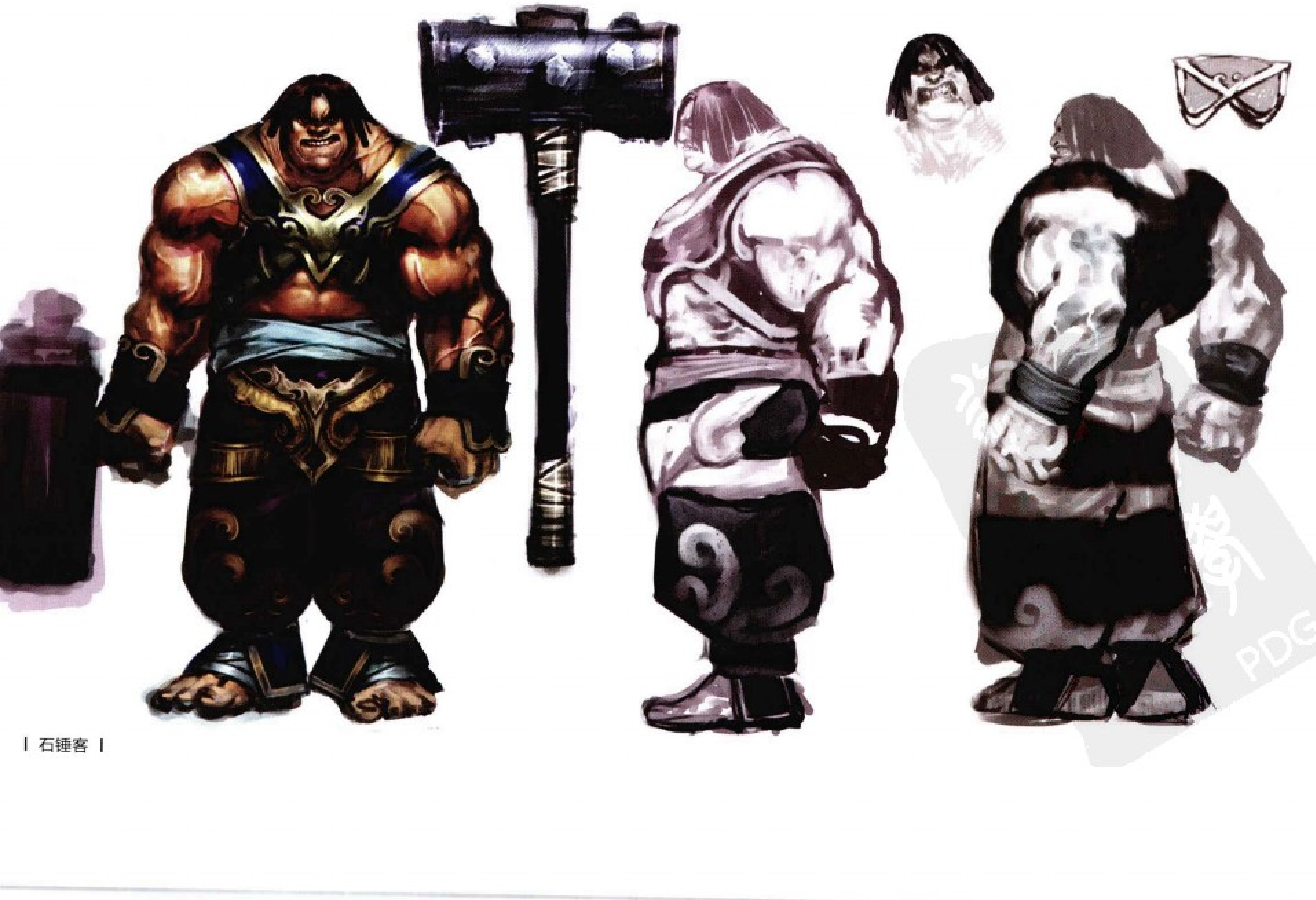


| 功能性 NPC——流浪商人 |

PDG

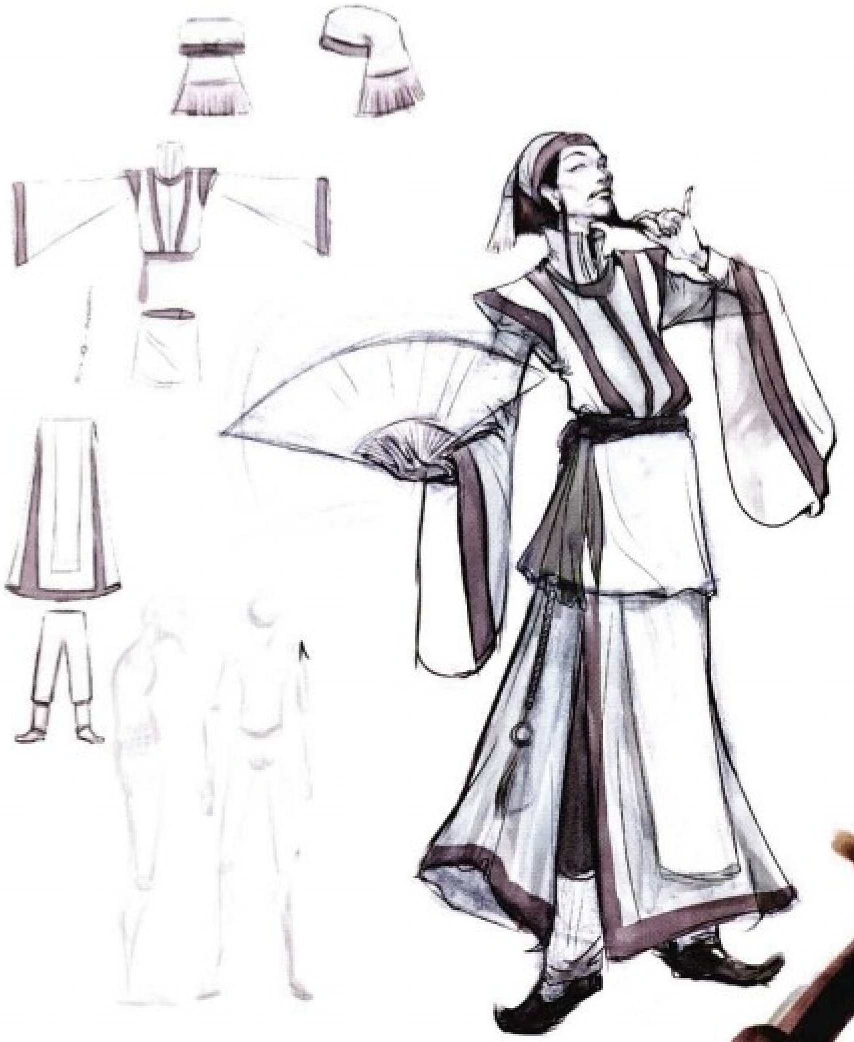


| 蛮角牛 |

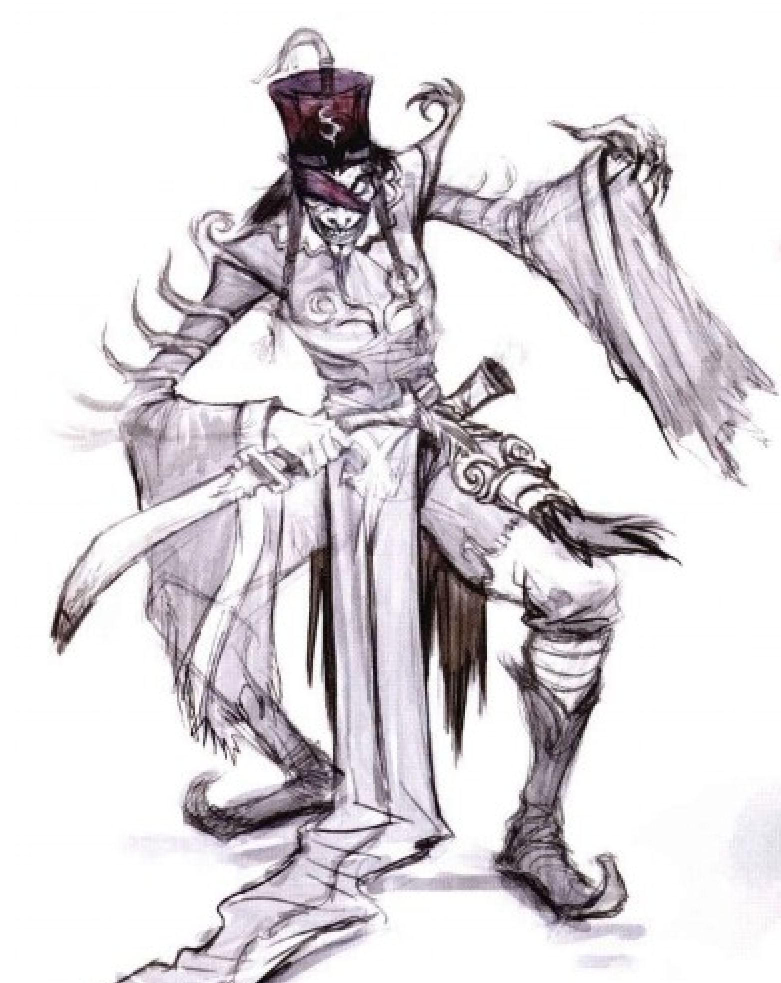


| 石锤客 |

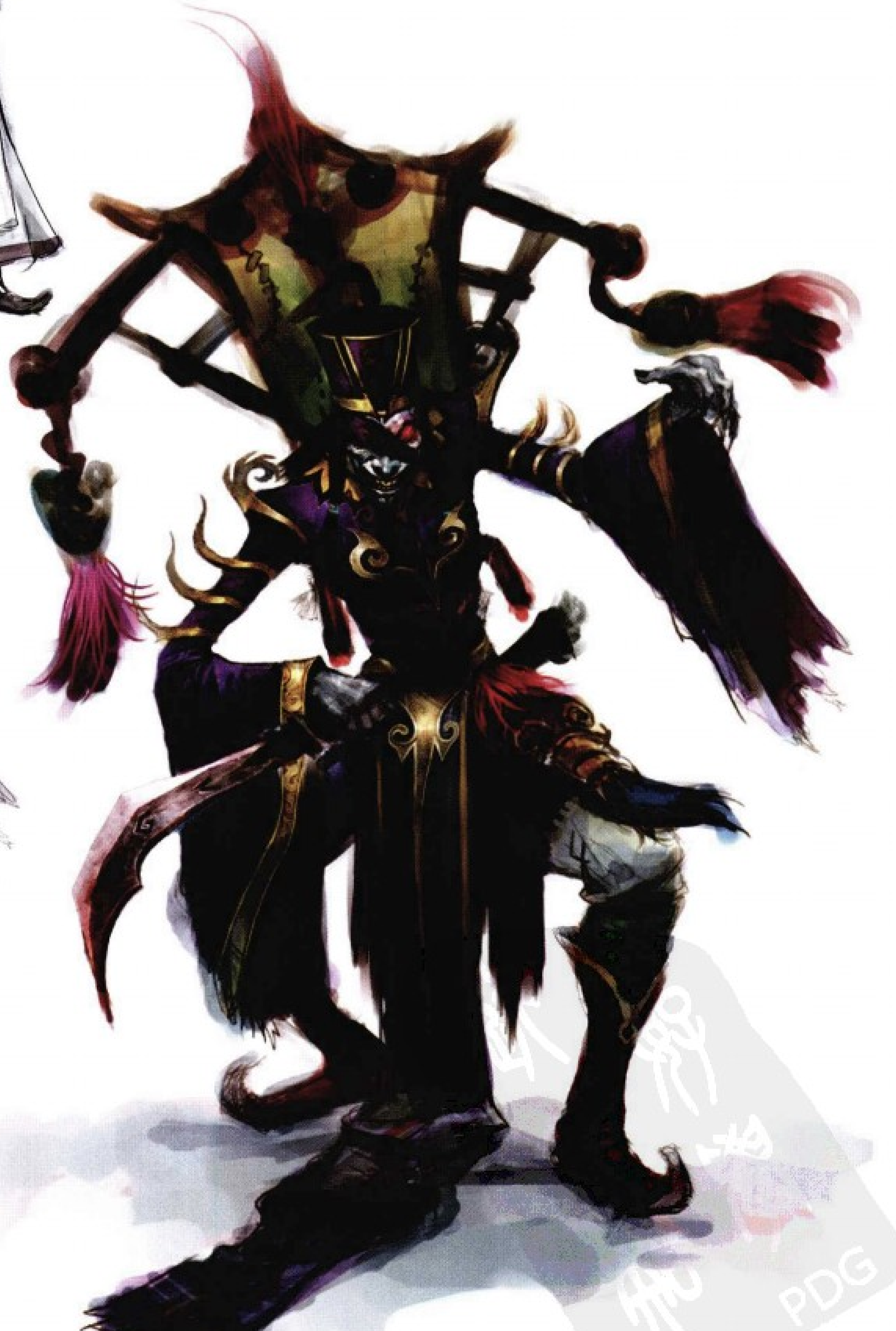
PDG



功能性 NPC——药铺店主



功能性 NPC——邪眼道士草图



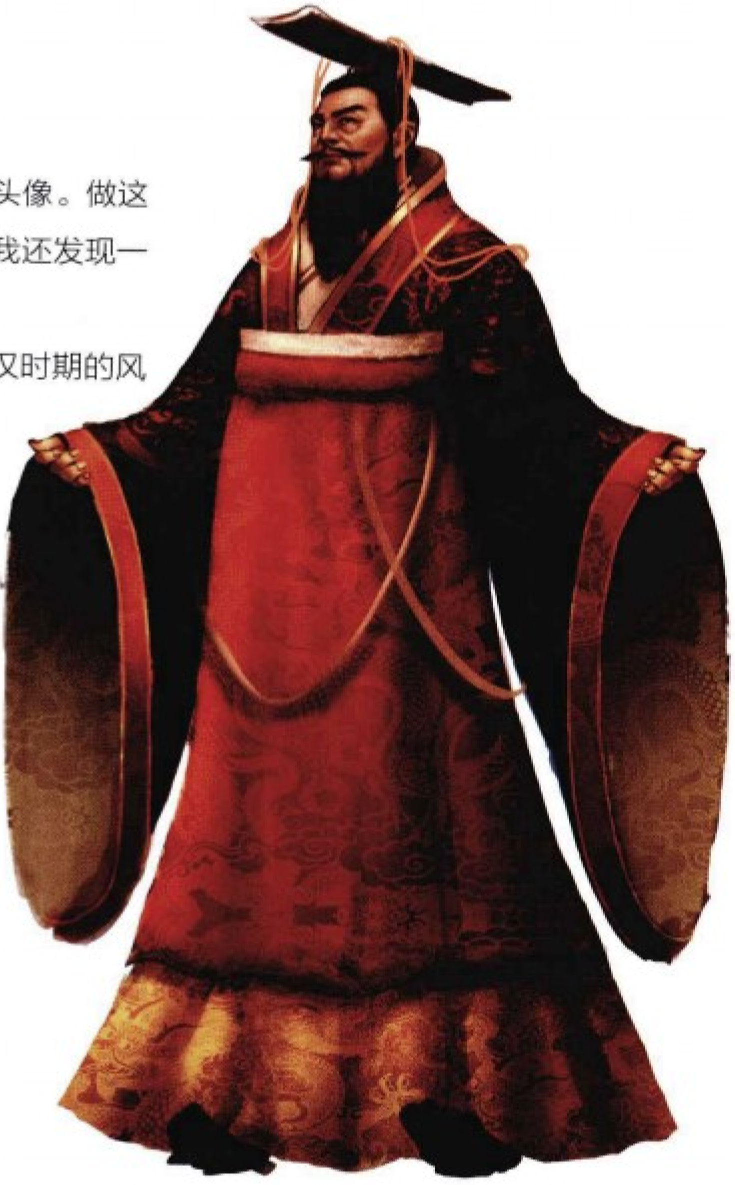
功能性 NPC——邪眼道士完成图

PDG

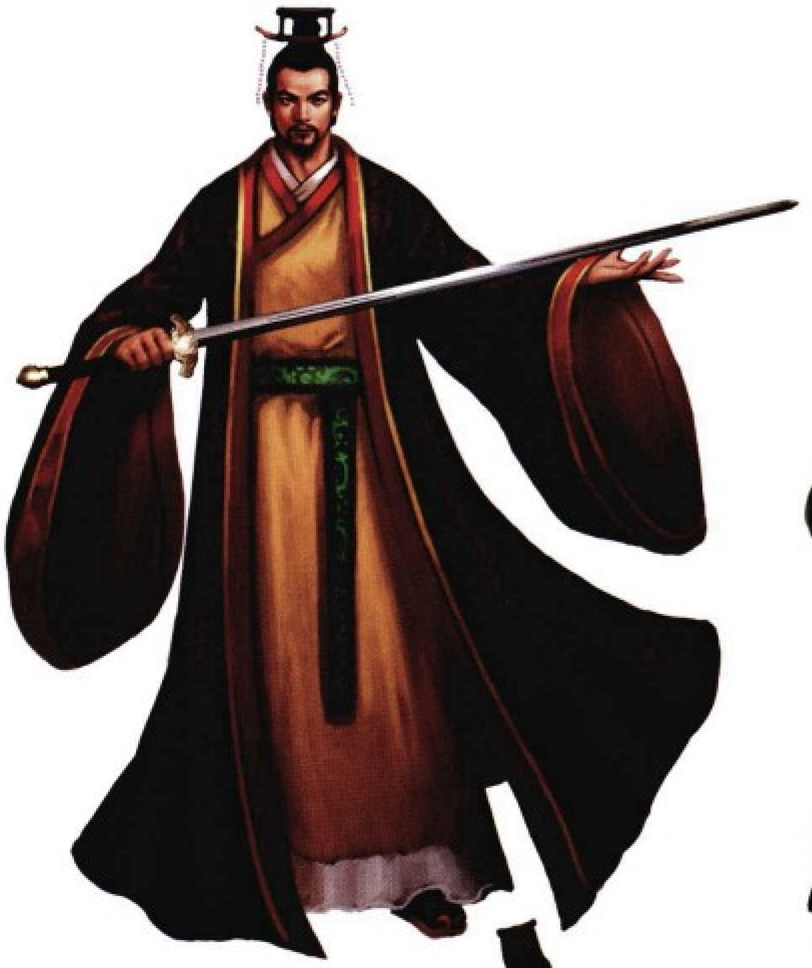
1.3《东汉开国》

项目简介：此项目是 2010 年和央视百家讲坛合作的，我主要画人物宣传和头像。做这个项目正是我最忙的时期，所以现在来看我对这次作品的完成度很不满意，而且我还发现一个有意思的现象，这些角色的眼神怎么都是向右边看呢？

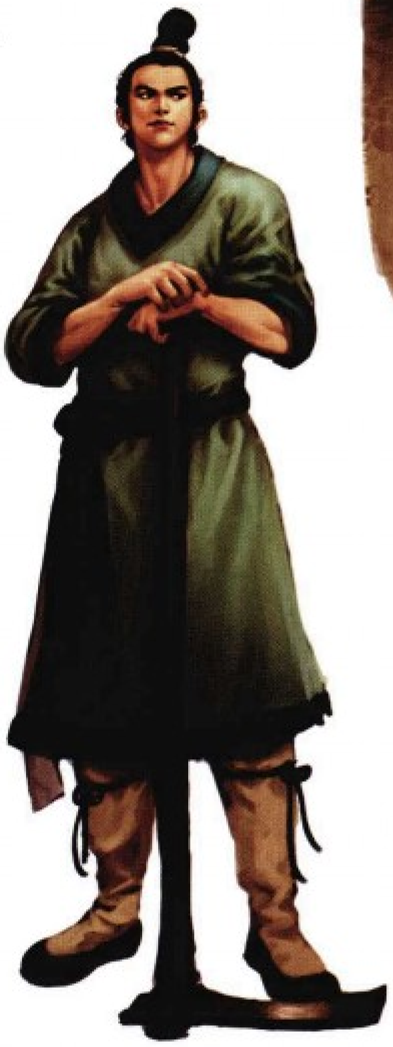
角色设计总结：角色设计方面参考了很多东汉末期的服装搭配，尽量还原东汉时期的风格，所以在设计方面相对平庸，时间多是花在刻画角色的个性和细节方面。



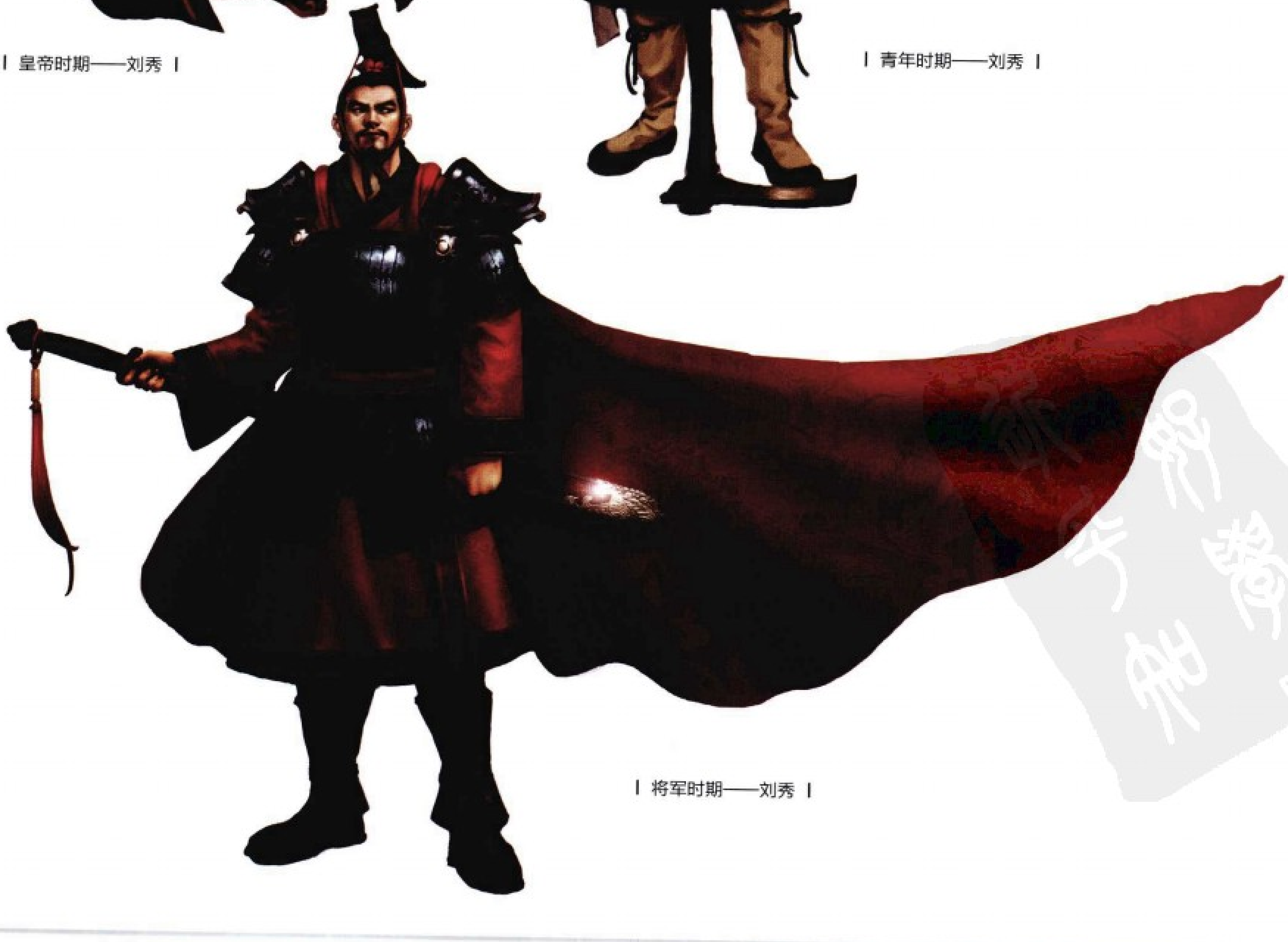
| 老年时期——刘秀 |



| 皇帝时期——刘秀 |

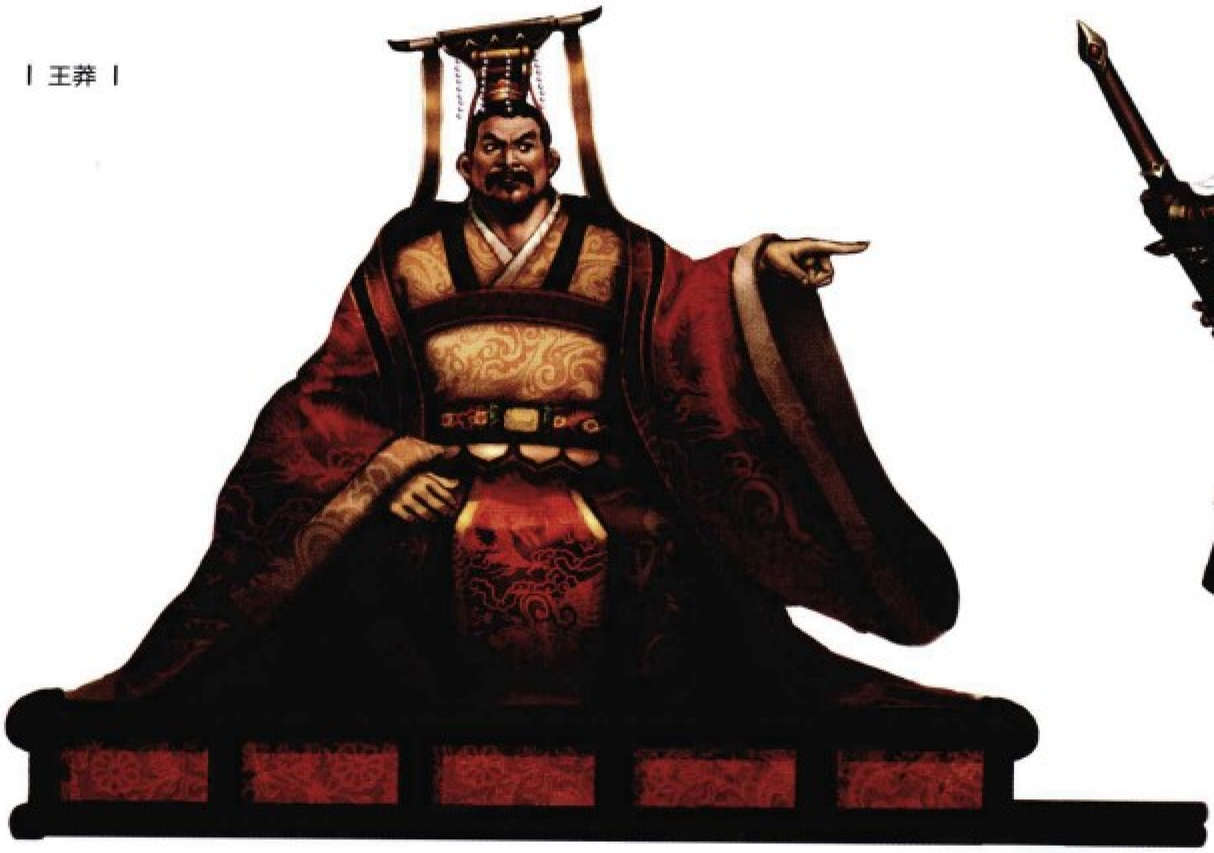


| 青年时期——刘秀 |

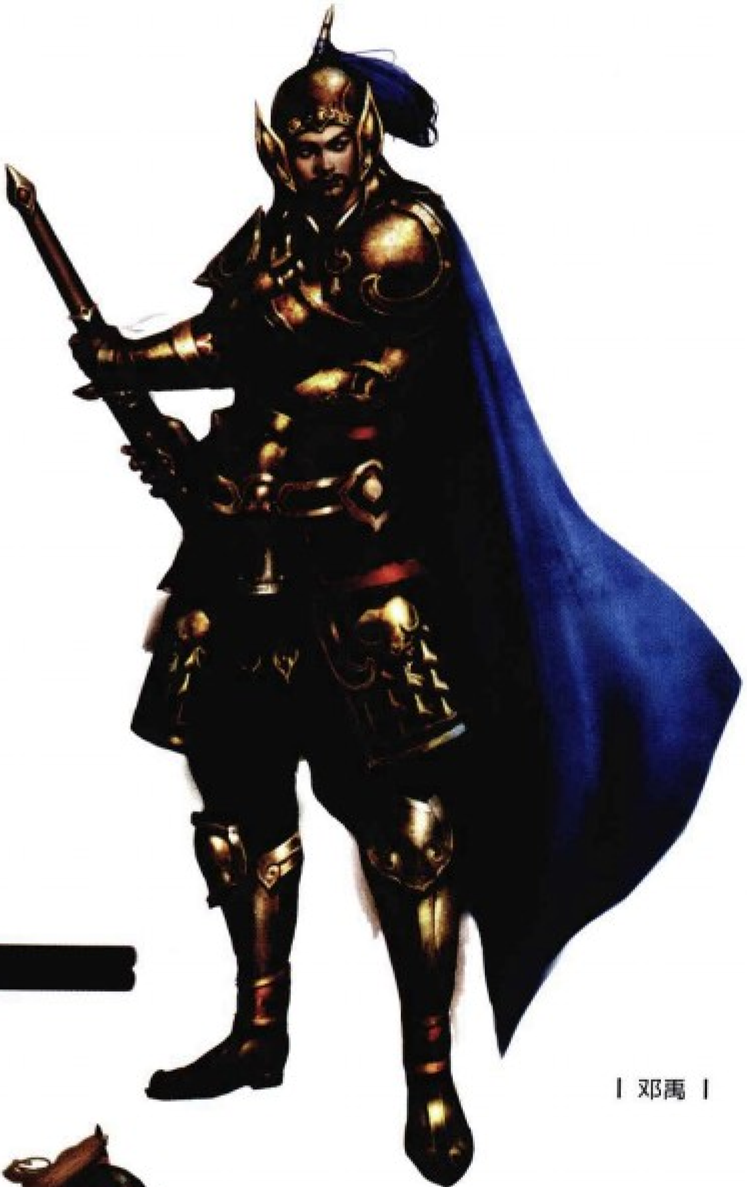


| 将军时期——刘秀 |

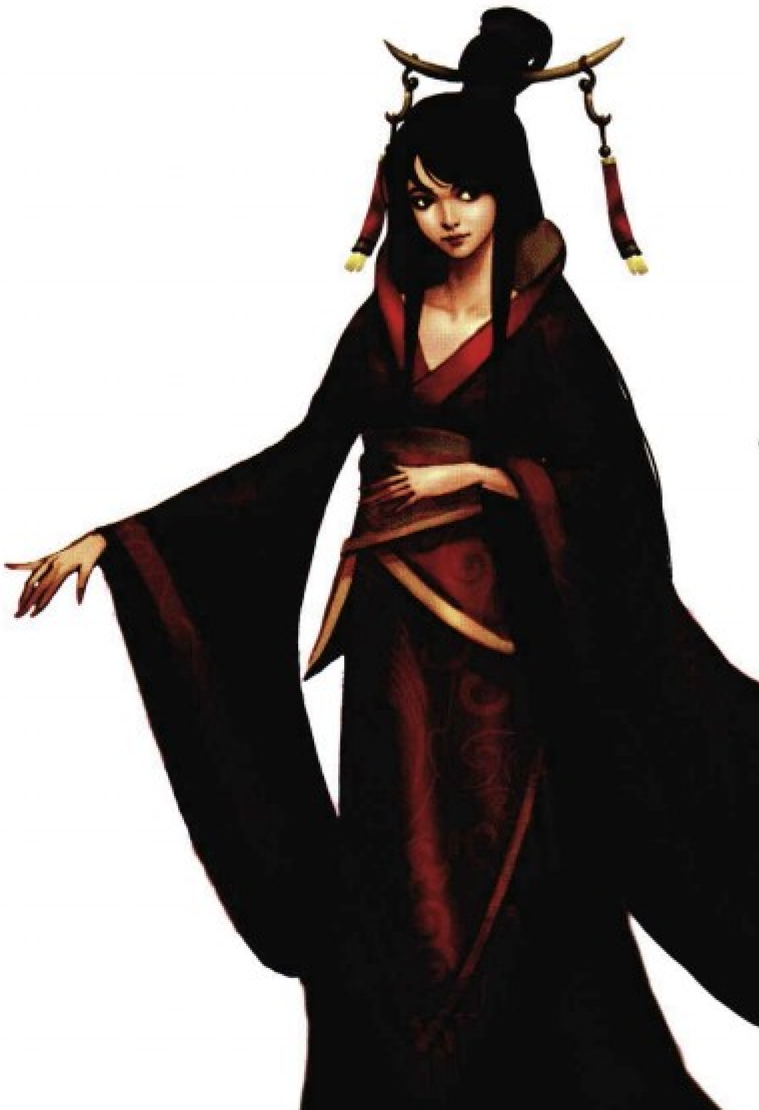
PDG



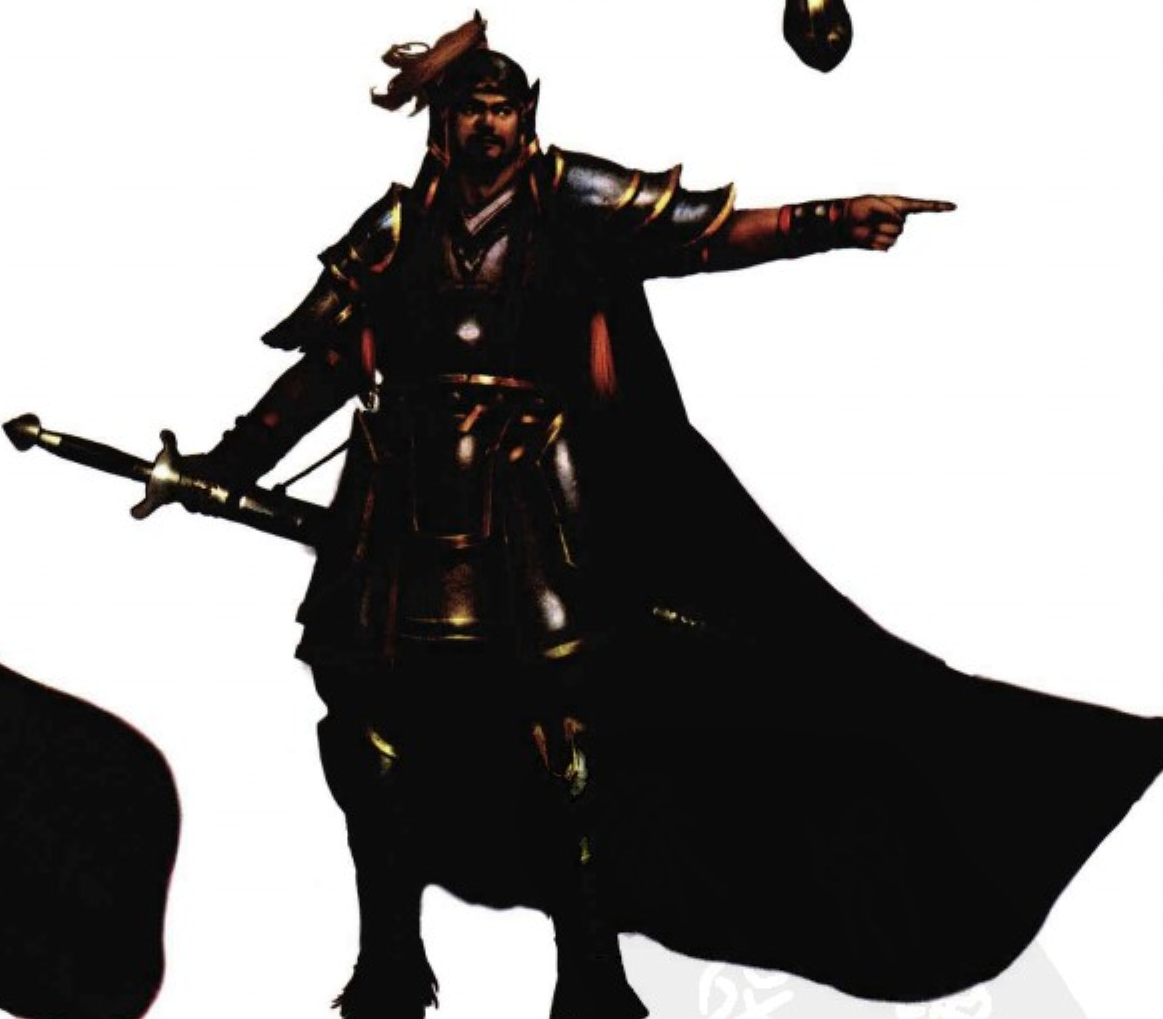
| 王莽 |



| 邓禹 |



| 刘秀的红颜知己——阳丽华 |



| 刘掩 |

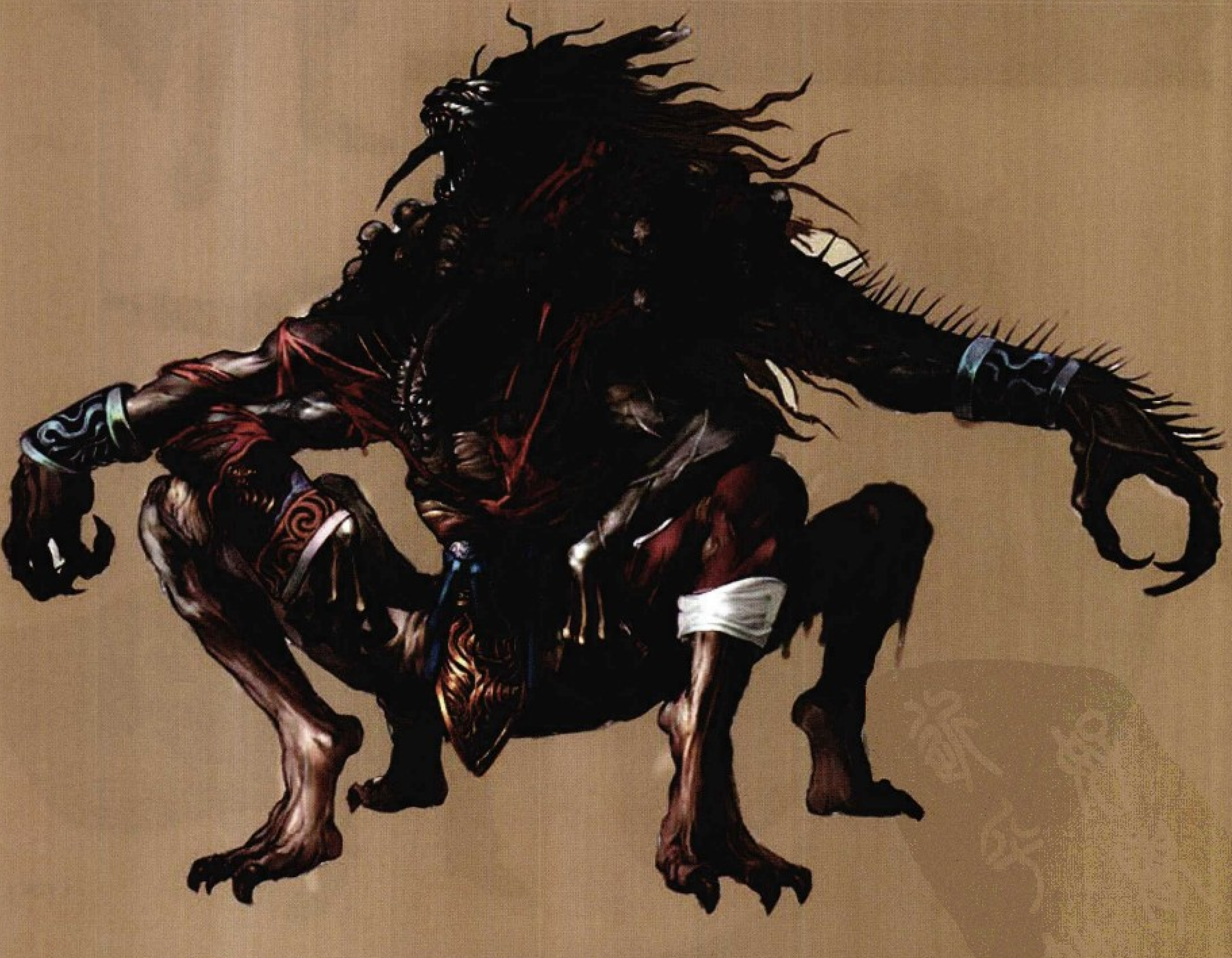
PDG

第 2 章 中国神话类游戏项目

2.1 3D MMORP 网络游戏——《画魂道》

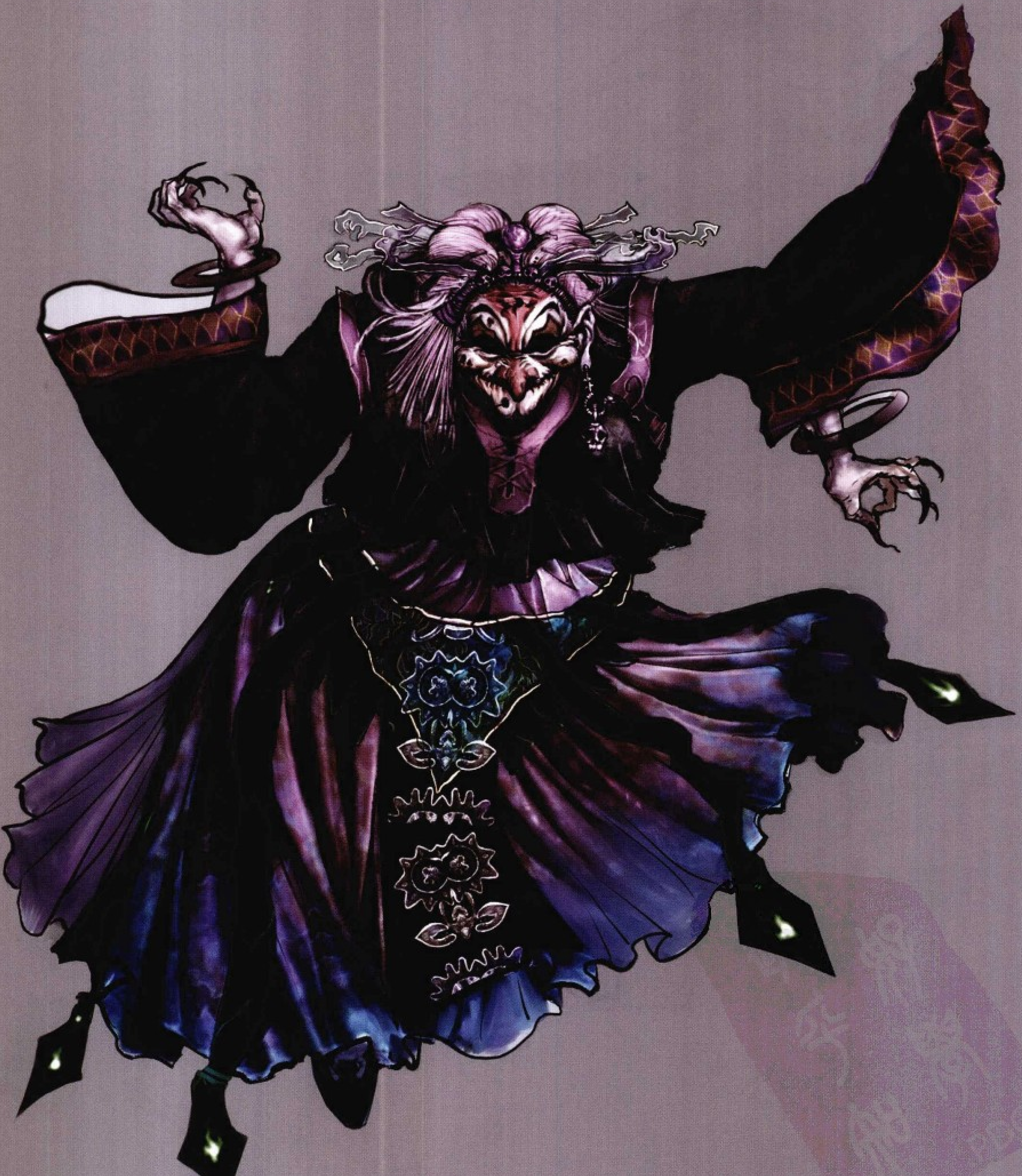
项目简介：《画魂道》是一款武侠加神怪的中国古典风格题材的 3D MMORP 网络游戏。当时追求一种很古朴、很清新的画面风格，所以角色刻意设计成古朴的工笔画效果。这个项目里的怪物设计是我最大的挑战和乐趣，为此我翻阅了很多与《山海经》里有关鬼怪的民间故事和相关图片。

角色设计总结：角色 3D 化程度较低，主角包括装备在内限制在 700~800 面数，角色的游戏效果会大大折扣，所以在设计时尽可能地避免太多圆形、弧形等需要建模才能实现的元素，最好在大片的服饰上画些装饰性强的图案来点缀。3D 效果限制虽然多，但是原画设计还是要精美的，不能随意，只是在 3D 化制作时可以进行精简。

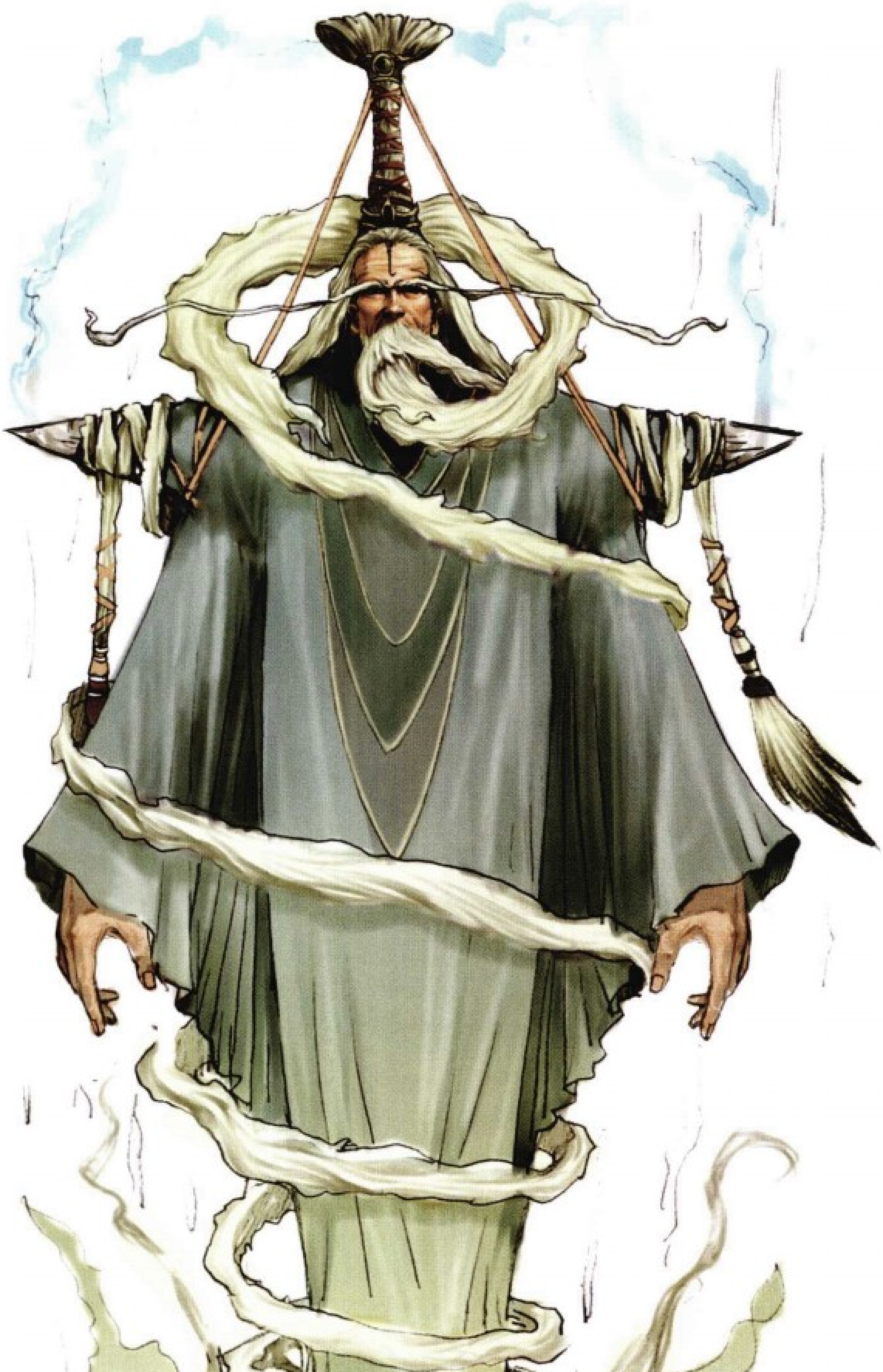


鬼王：这是游戏里最大的 BOOS，当时我翻阅了很多与《山海经》里的怪物有关的故事和图片，就是为了最终让 BOOS 看上去威慑力十足。于是设计了两个头、四只手和四只脚，并在他的肩上加了很多骷髅头，这些都是他的战利品，不过外形上有些欧化，所以我给他设计了一些破损的中式服装。

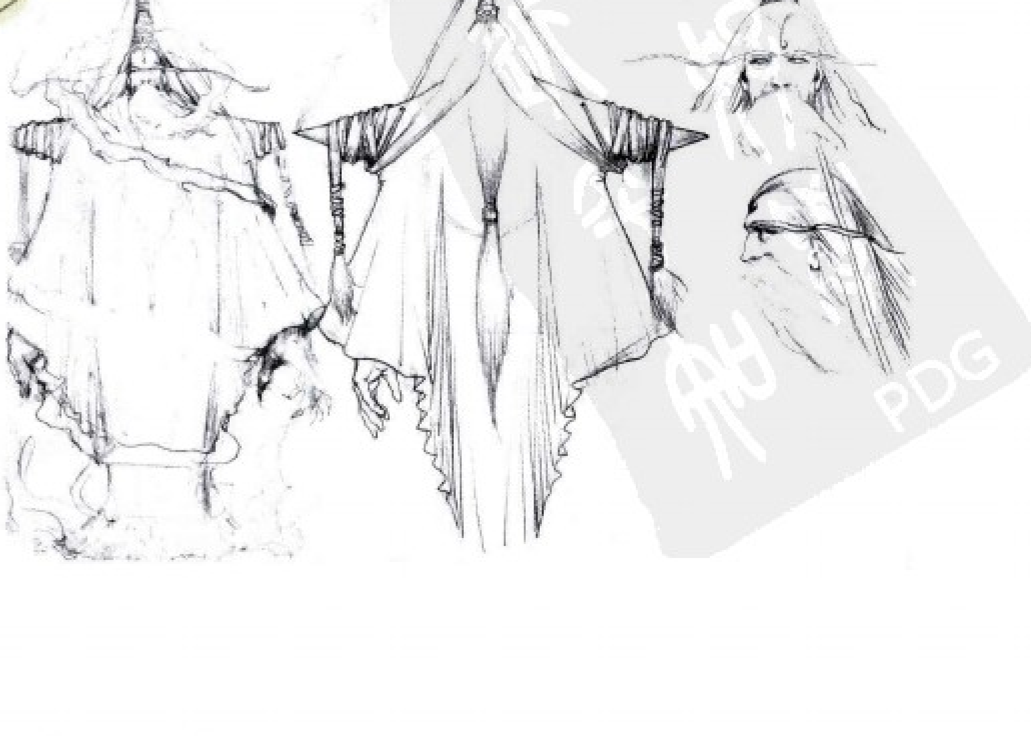
鬼婆：我特别喜欢设计的这个角色，她是鬼王的老母亲，设计时我灌注了老俏皮的概念，重点刻画了脸部的个性表现，深色的眼瞳加上怪异的笑脸，顽皮十足啦，是不是有点像《天书奇谭》里的那只老狐狸（笑）。



海屋老人：设计亮点放在他的胡子上，旋转缠绕在他身上并且飘浮在半空中，体现出一种隐居仙人的感觉。



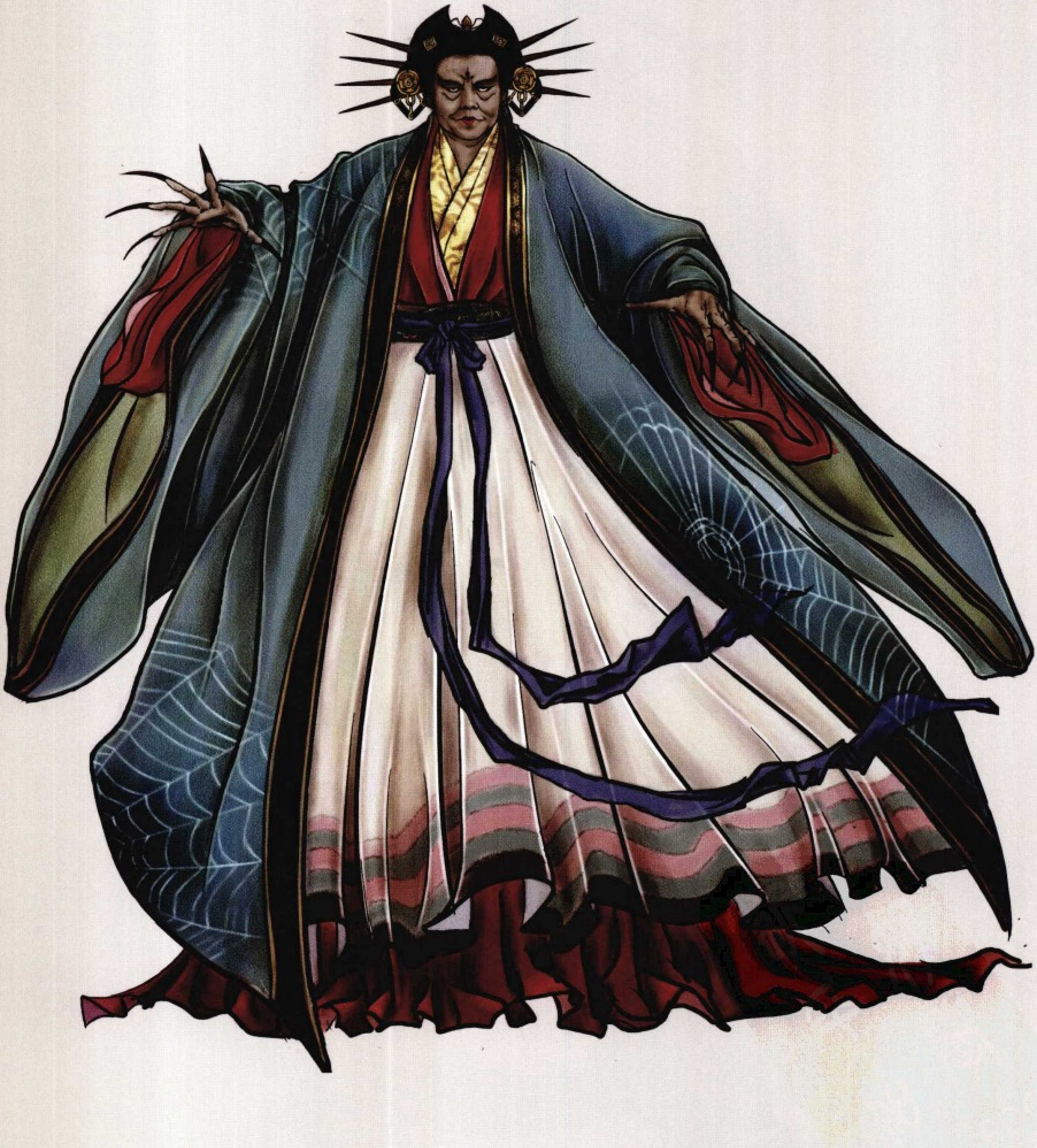
| 海屋老人 完成图 |



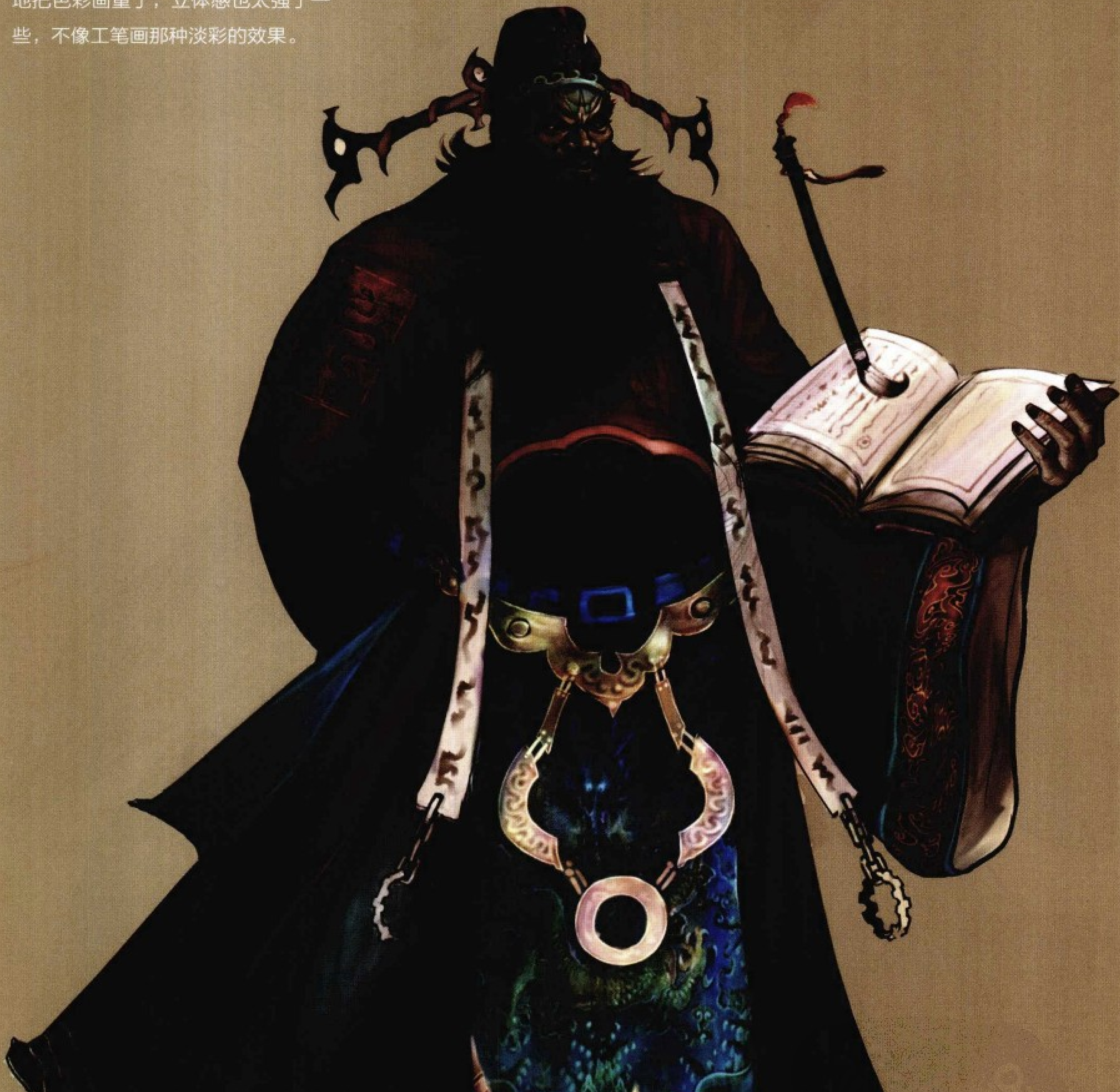
| 海屋老人 设计草图 |

PDG

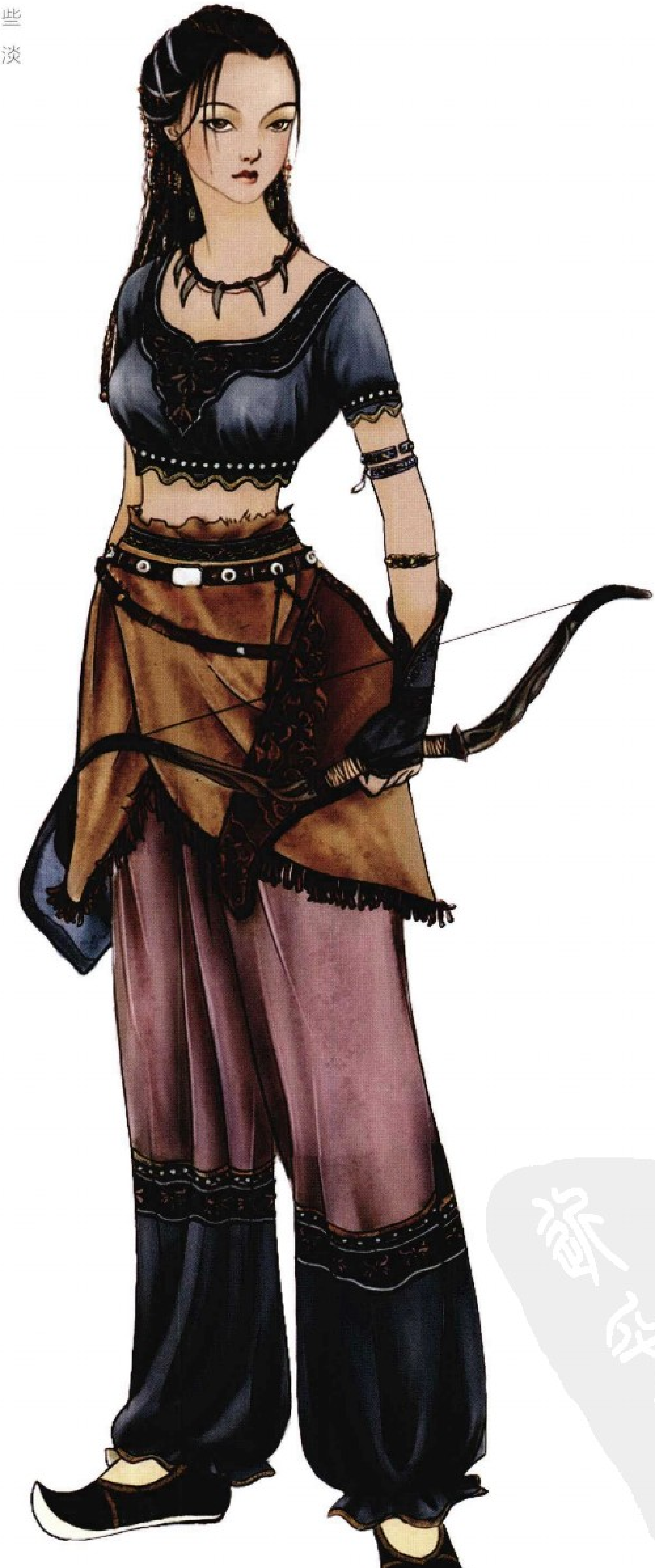
老妖：参考了《倩女幽魂》里的老树妖的形象。



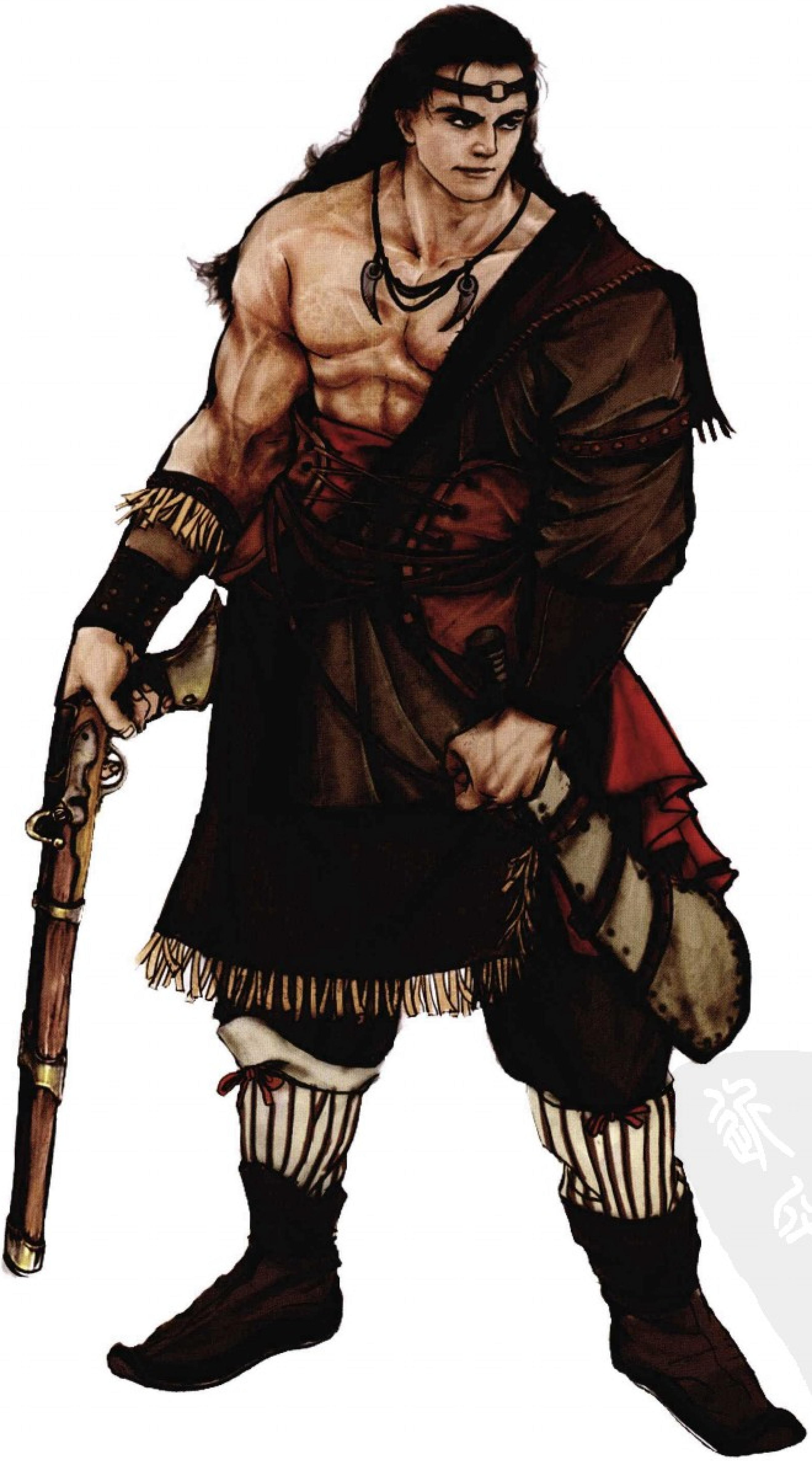
判官：地狱里掌管生死薄的 BOSS，造型上 OK，不过最后我还是习惯性地把色彩画重了，立体感也太强了一些，不像工笔画那种淡彩的效果。



接下来都是游戏主角的设定，这些都是最初想要的设计风格，工笔淡彩，中国风十足。

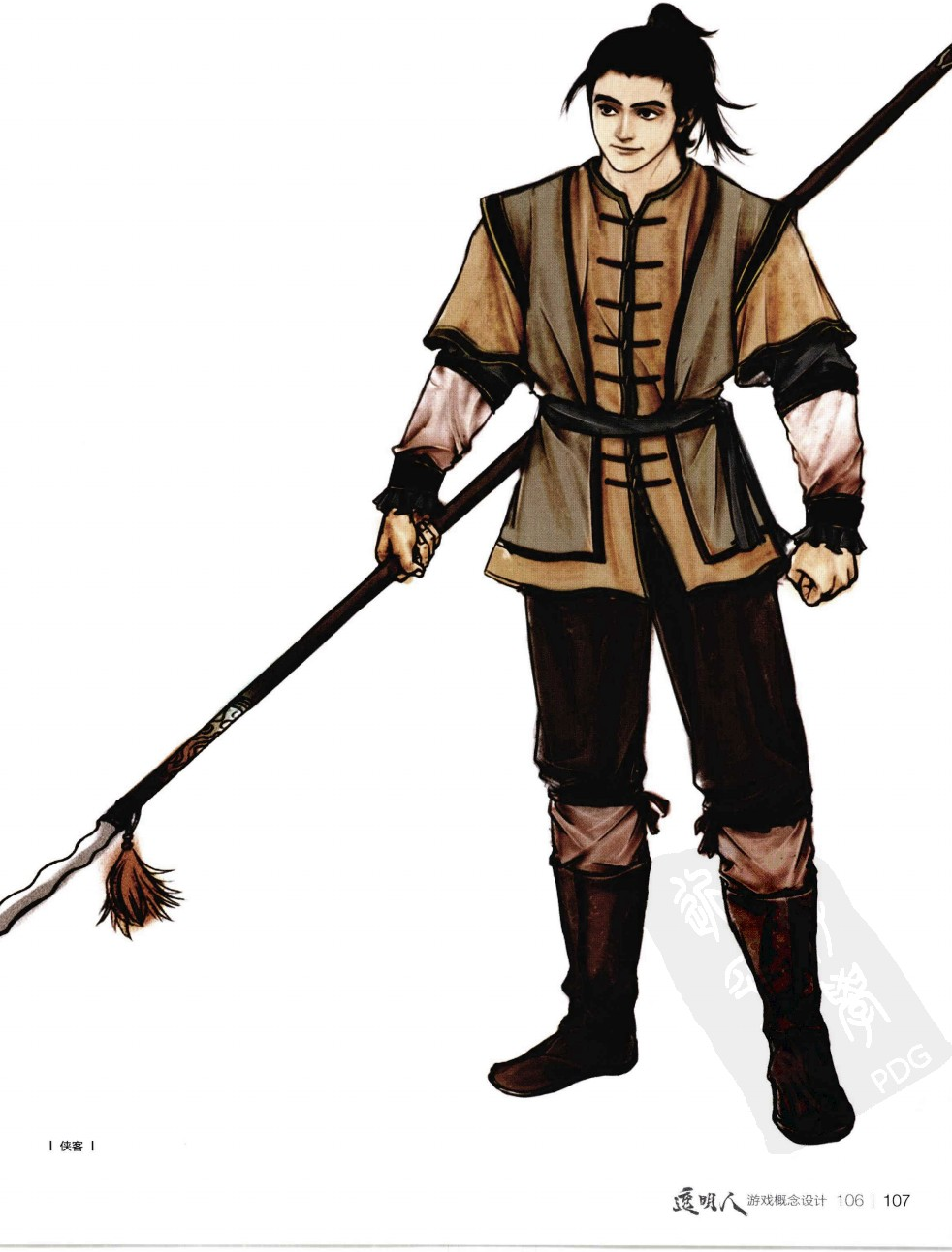


| 西域女 |

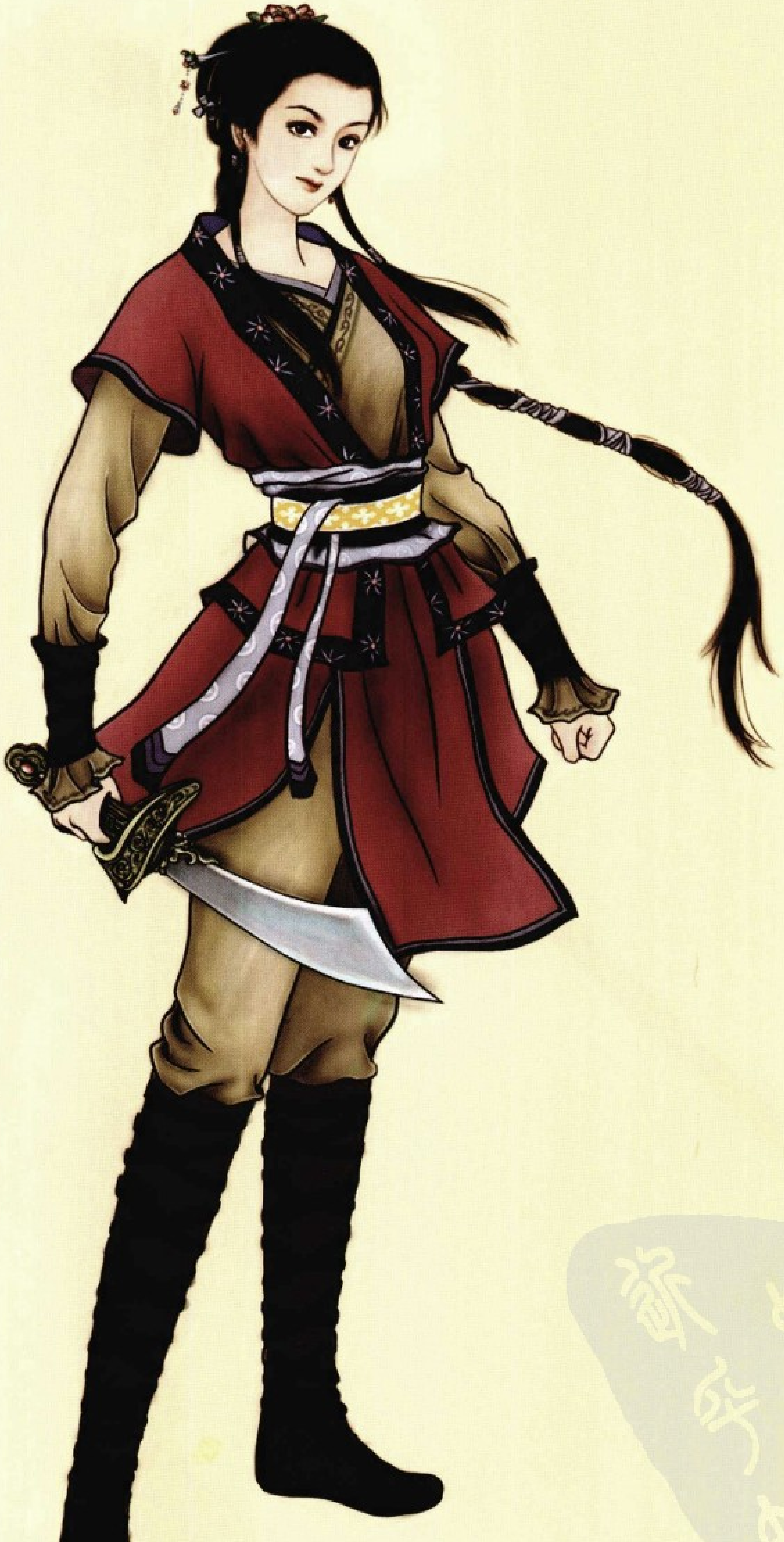


西域男

PDG

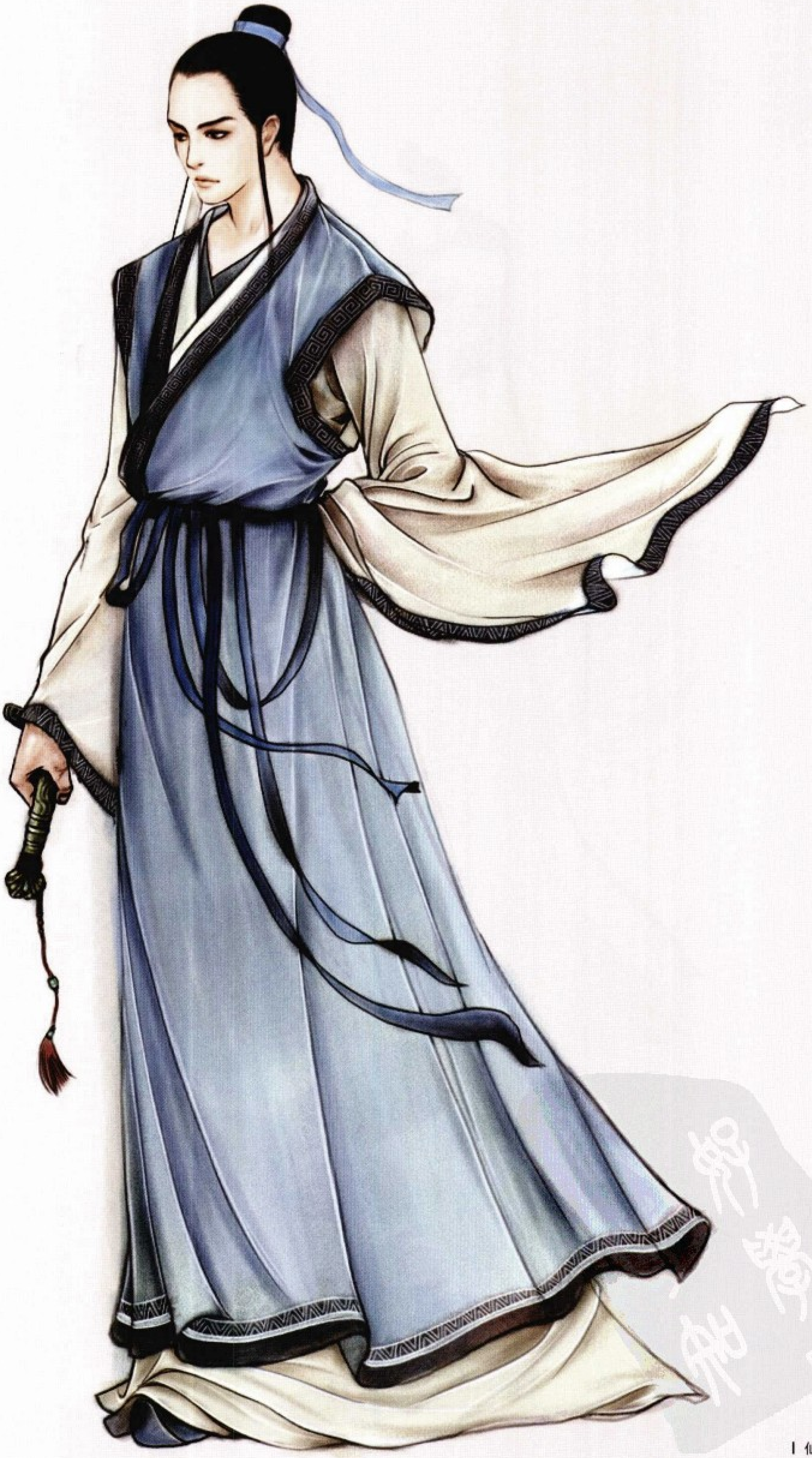


| 侠客 |



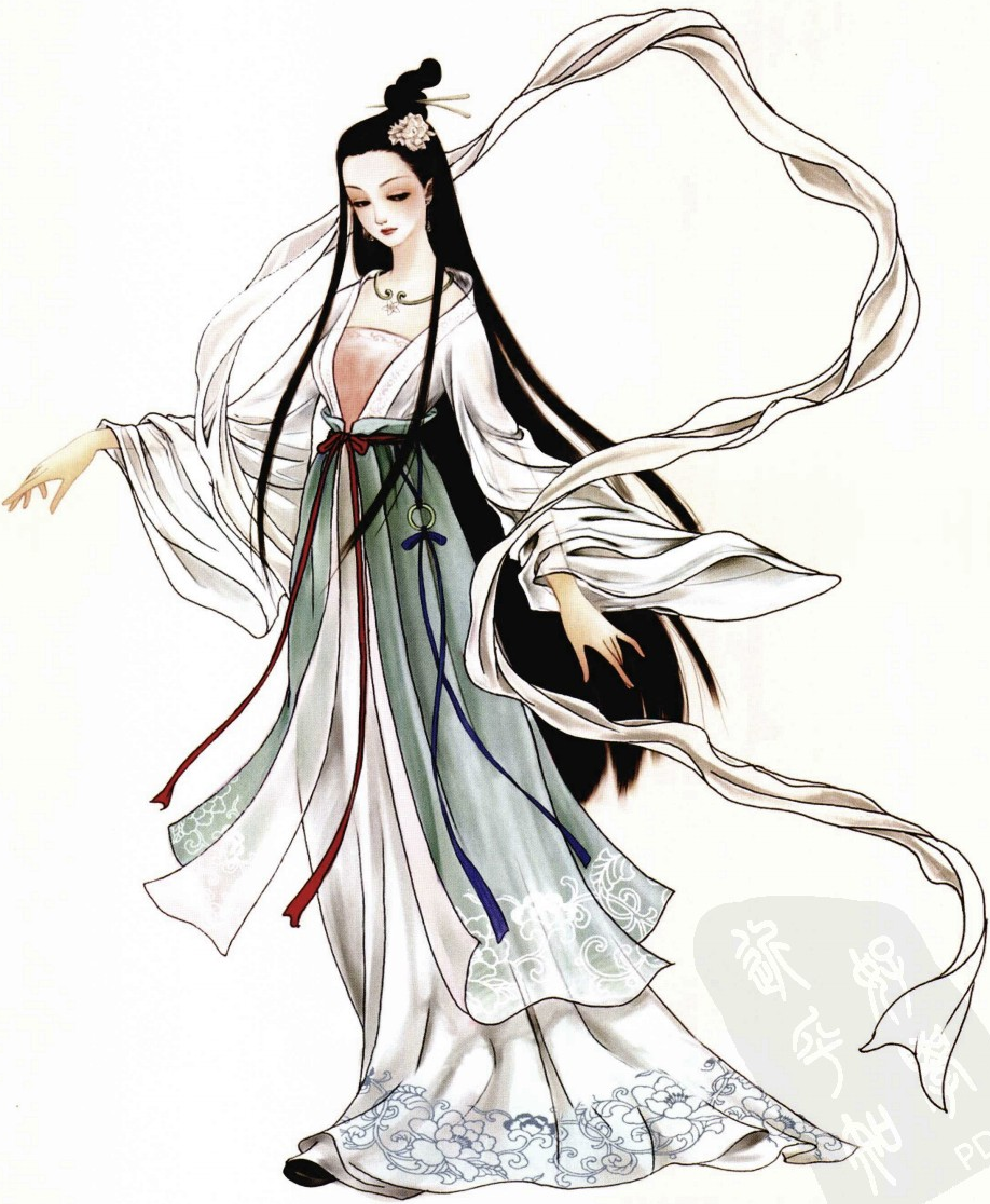
侠女

PDG



仙道

PDG



| 仙子 |

PDG

2.2 龙项目

项目简介：3D MMORPG 古代魔幻风格，游戏背景是上古天灾，龙神救世之后的一千年，“神州大陆”已经明显的分成两个阵营：“仲夏帝国”和“古月部落”。虽然两个国家的君主曾经合力对抗“羿”的残暴统治，但是千年祭拜时大巫师的“天下帝国”预言又引起了一场人间浩劫，而且世间开始出现妖魔作乱。

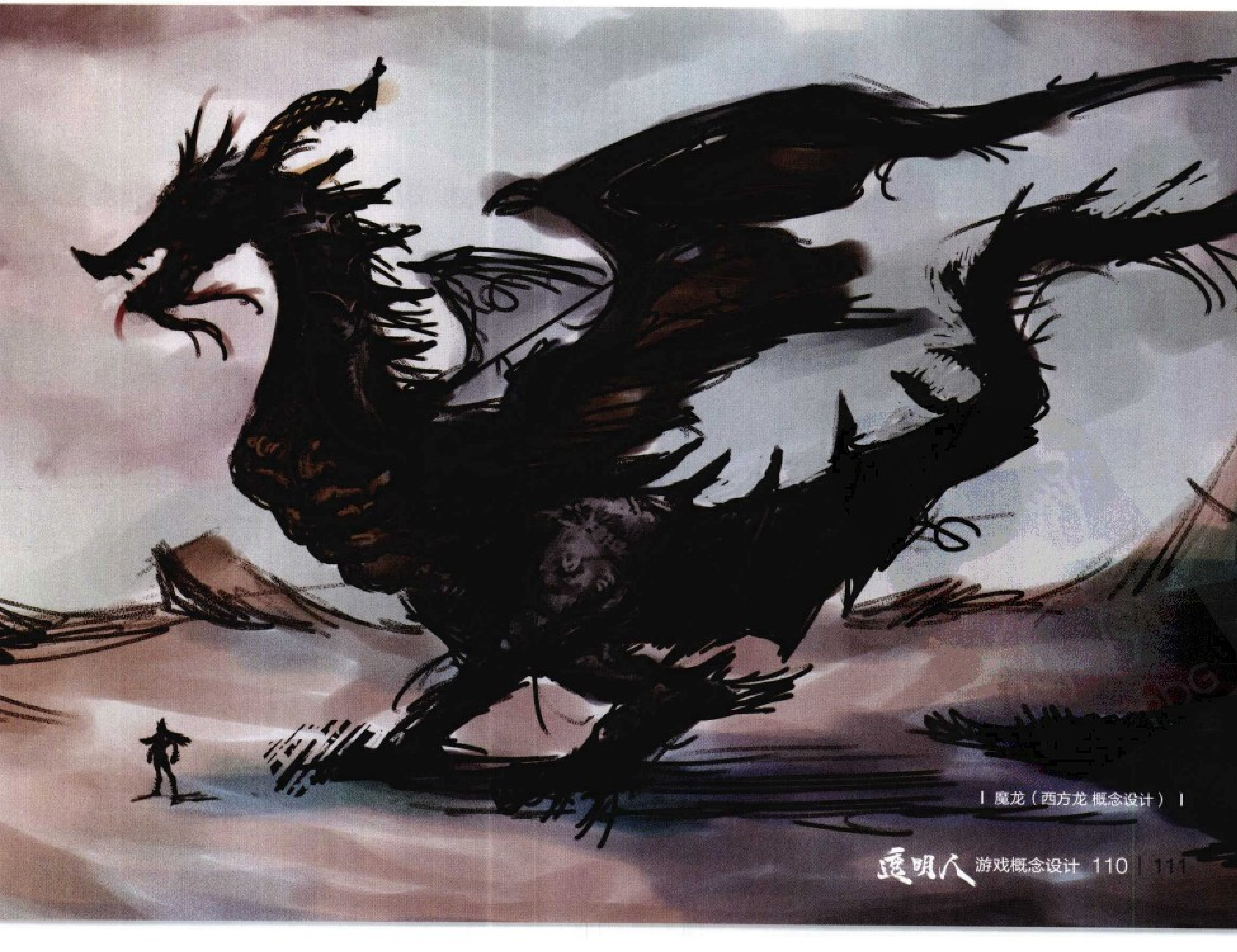
从最初的大量概念设计提案，到审核方案并决定项目风格走向再到最后的美术设计的大量展开，角色、NPC、怪物、龙、场景、图标界面、3D 贴图等与设计相关的我几乎都做了，整个项目进度我全部跟完，所以从中我学到了很多宝贵的经验，不仅仅是美术设计方面，更多的是让我意识到了团队配合与相互沟通的重要性。

角色设计总结：角色 3D 多边形面数控制在 3000 以内，BOOS 多边形面数 1500 ~ 2000，相比《画魂道》角色效果要提升很多倍。相对设计的元素更多样化并有意思多了，装备设计可以多些叠加元素，让它看起来客观性强，同时要避免太过复杂的设计，还是要把控好整体效果，色彩统一，不要花哨。

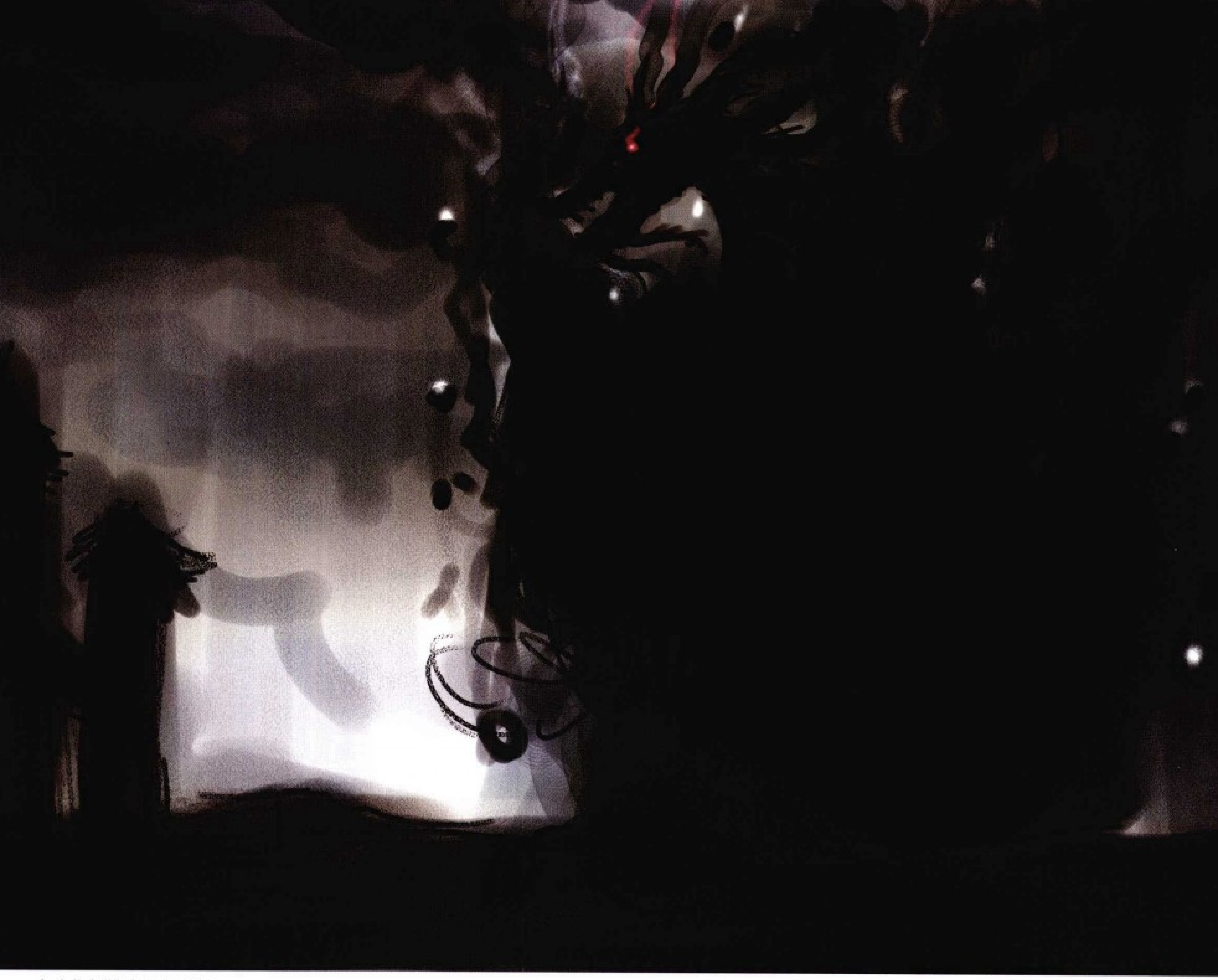
2.2.1 前期概念设计

前期的概念设计很重要，我在此设计了大量的龙形象、DEMO 测试风格用的角色等，里面的设计不一定都能用上，但是要先把量积累出来，才好进行设计方案的选择。

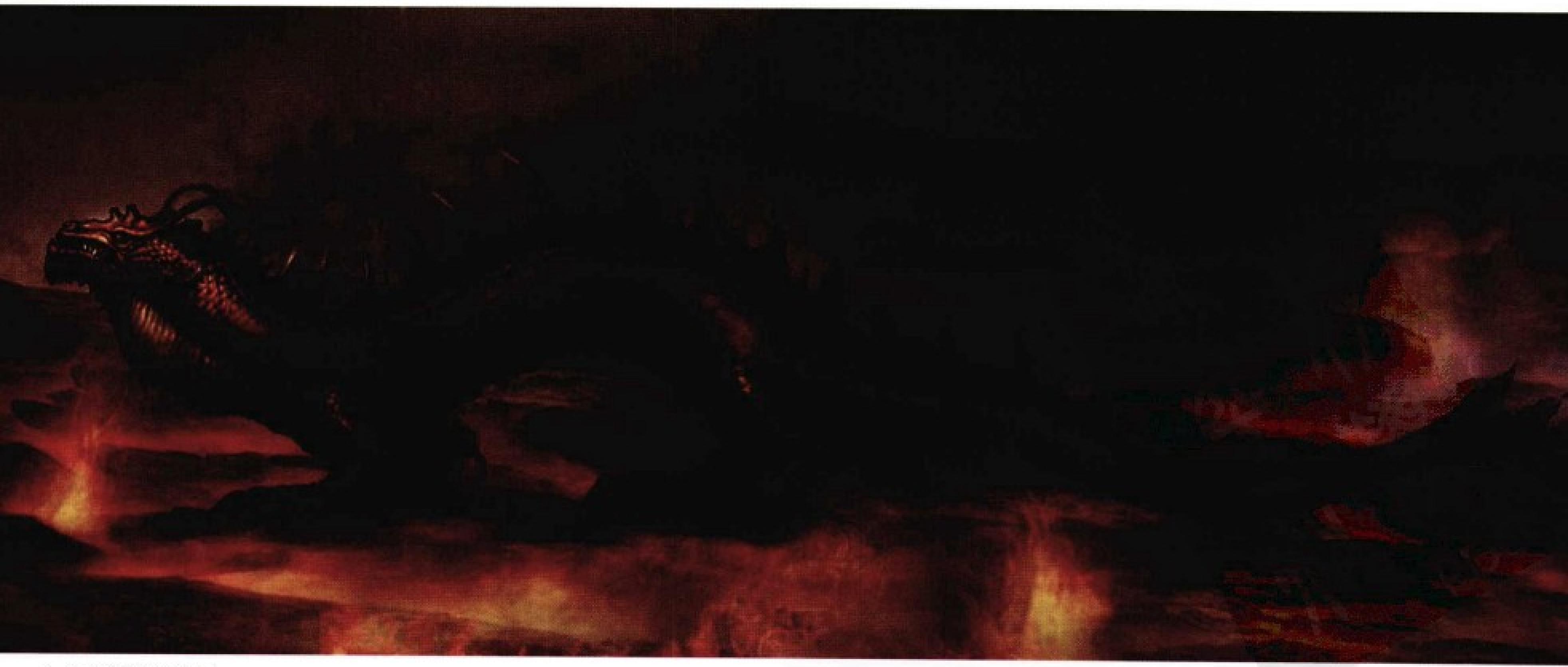
刚开始，我就设计了多种龙，有中国龙，还有类似西方的龙。中国龙分为写意风格和写实风格的，最后我们还是选择了写实风格的设计，因为写实风格比较容易表现。游戏中也有可能会出现欧洲风格的龙。



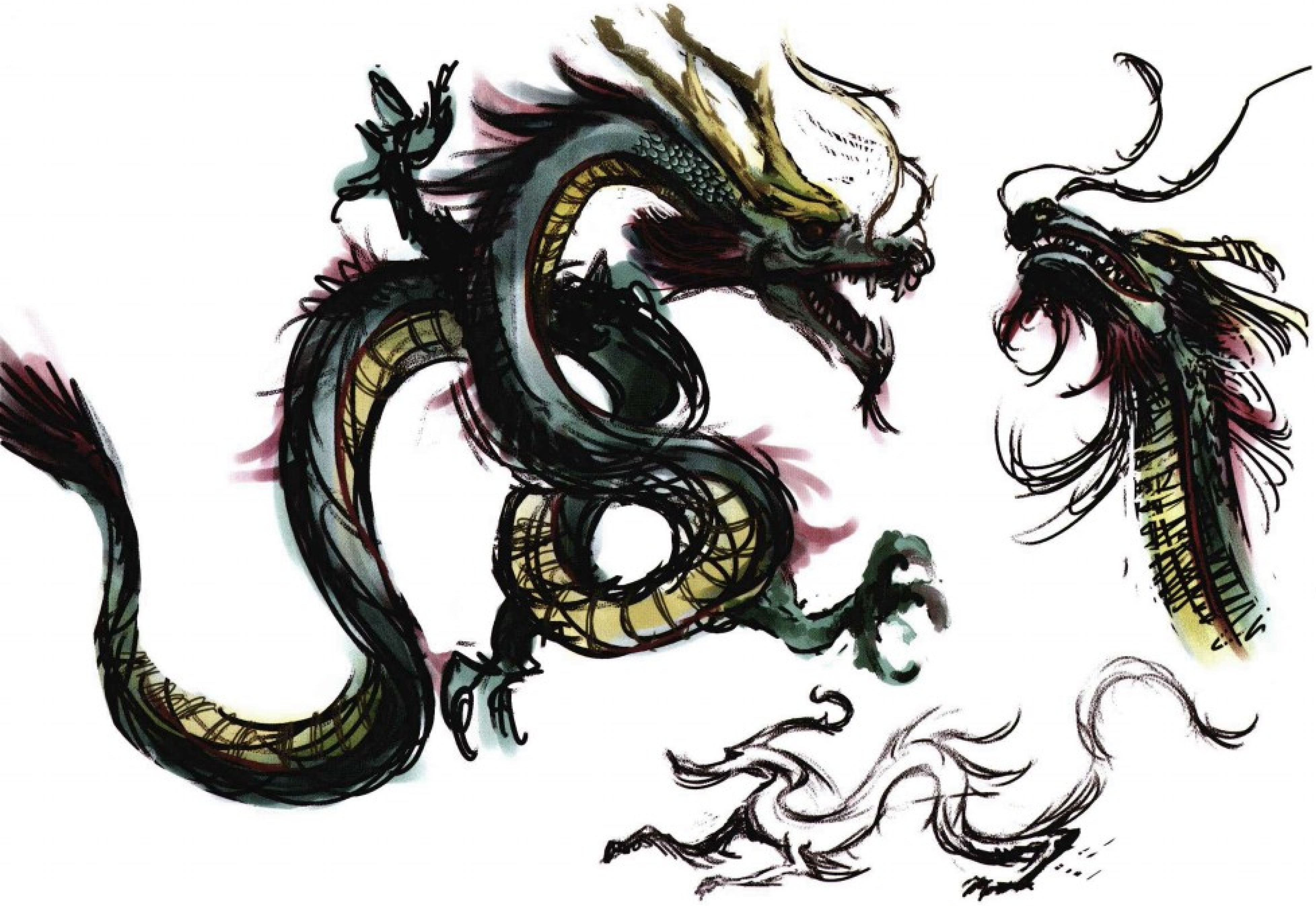
| 魔龙（西方龙 概念设计） |



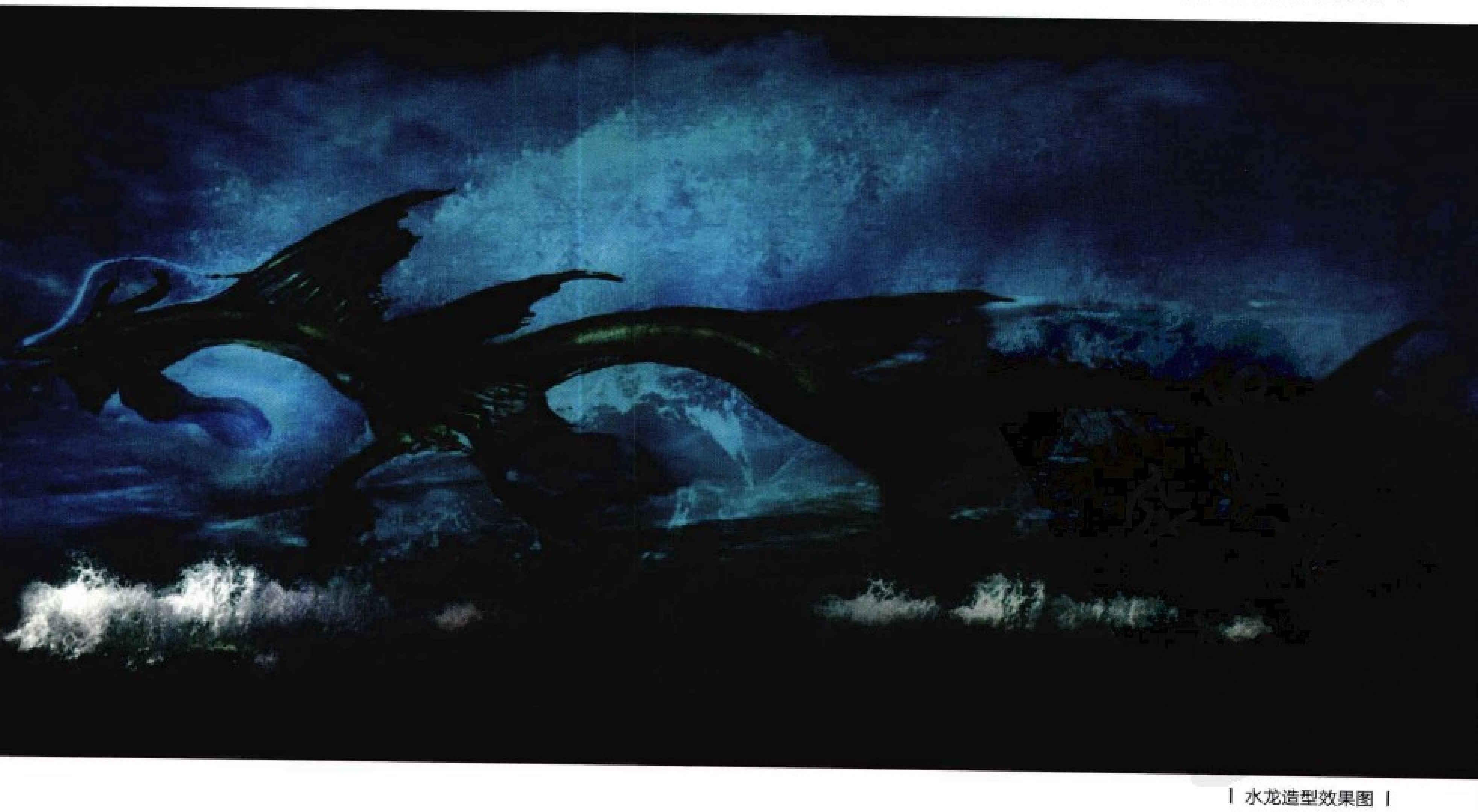
魔龙攻城气氛概念设计



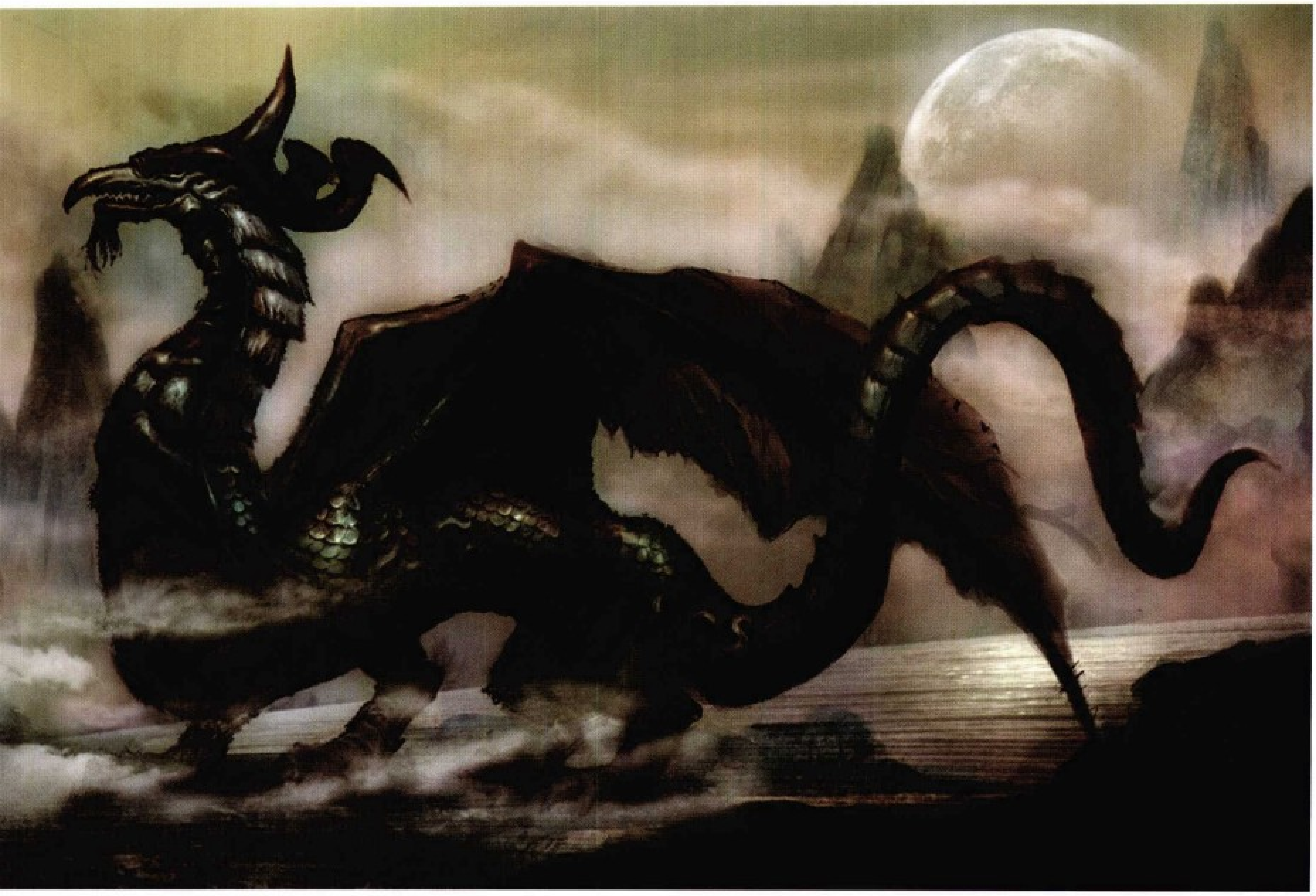
火龙造型效果图



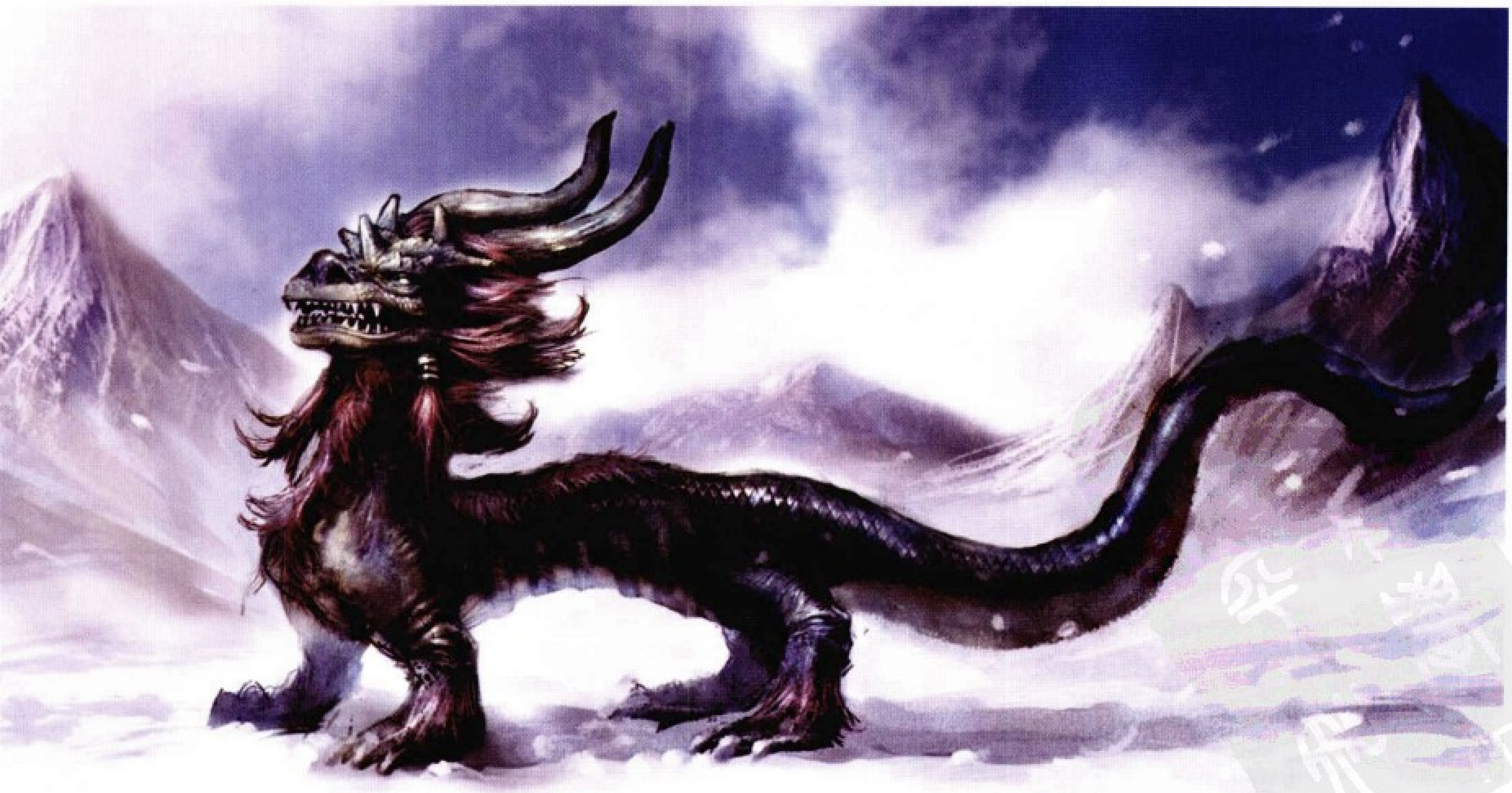
祥龙（东方龙概念设计）



水龙造型效果图

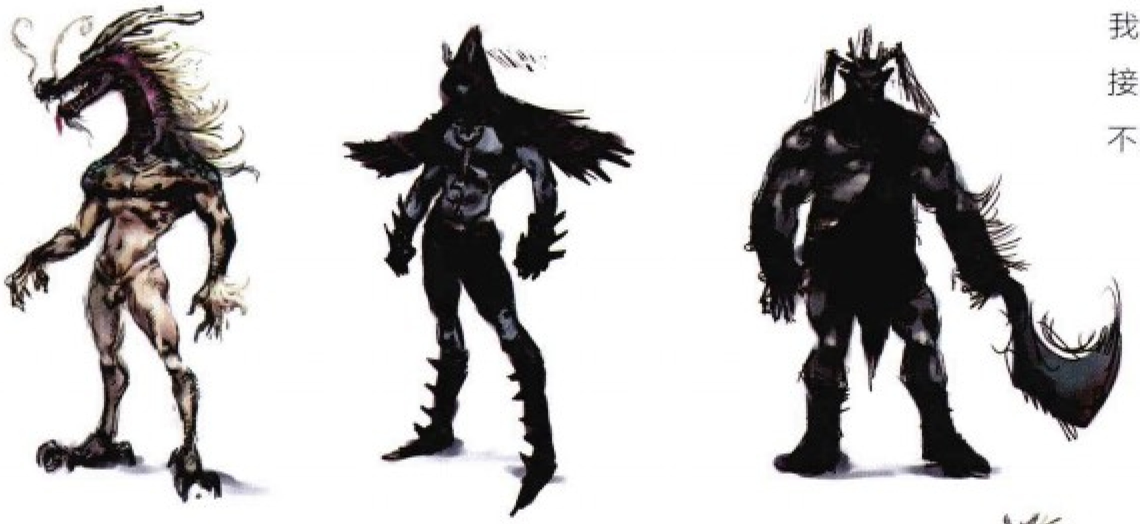


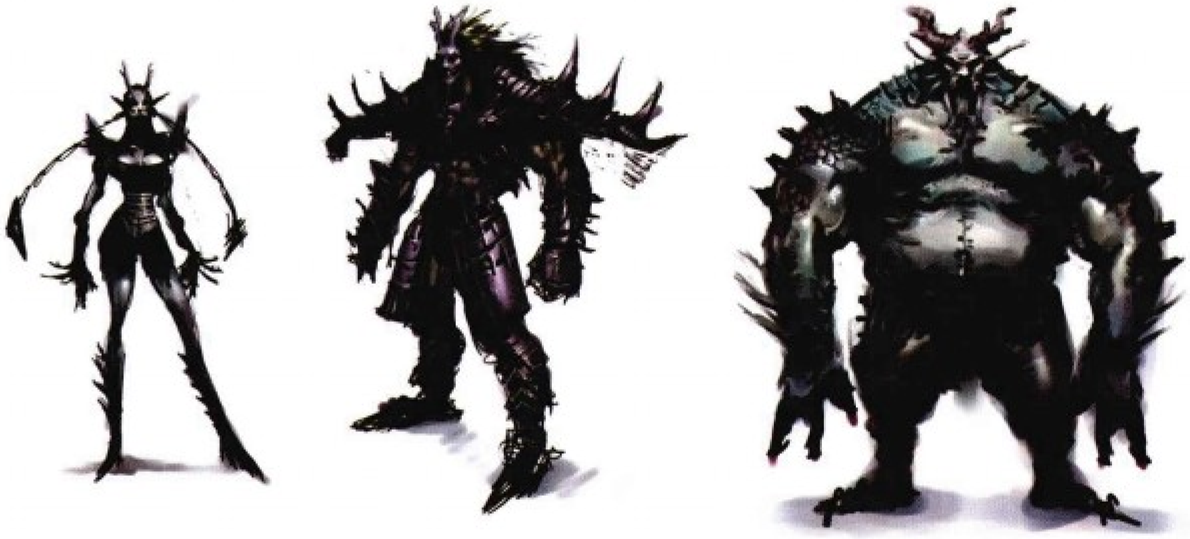
风龙造型气氛效果图



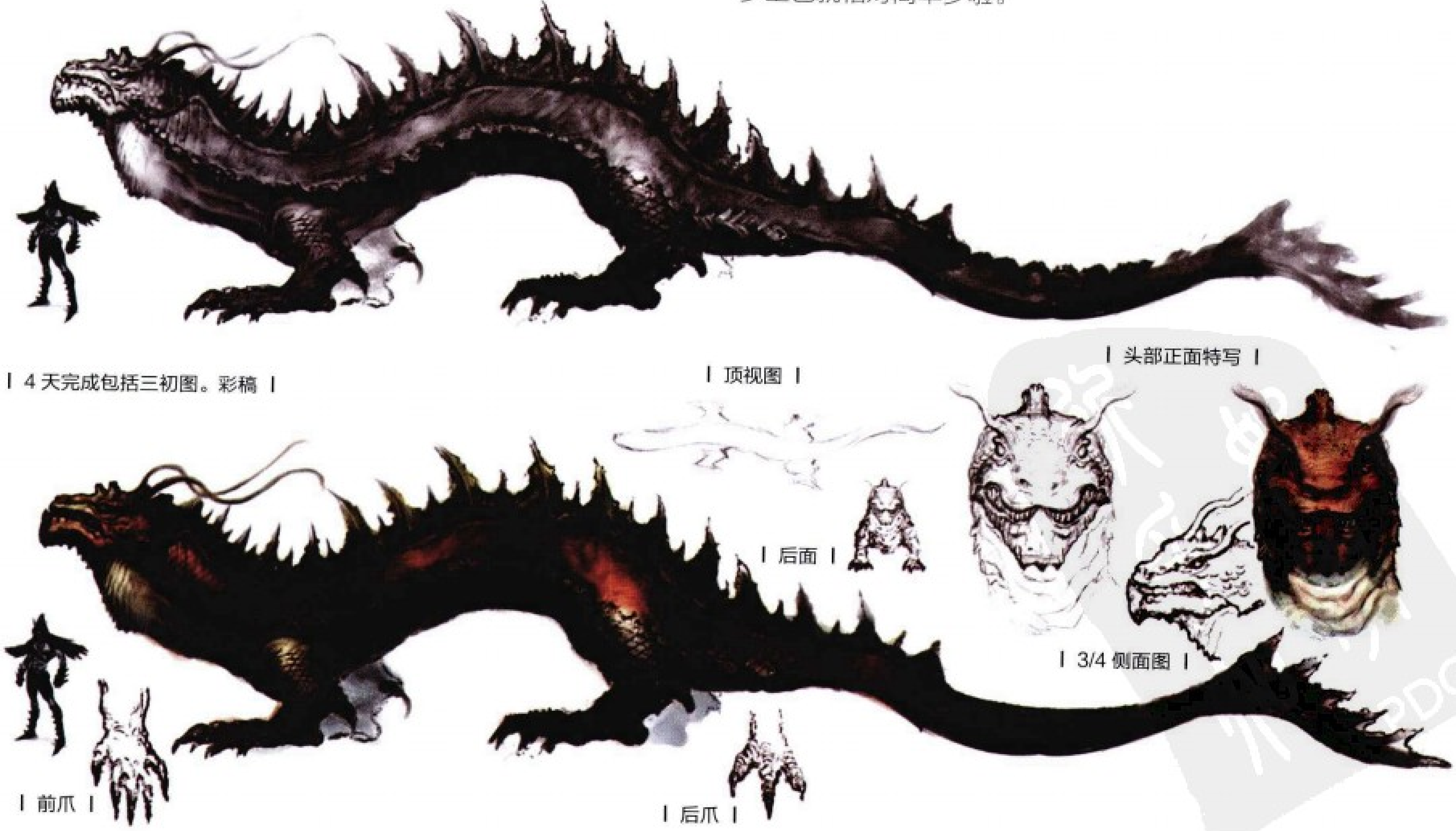
爆冰龙造型效果图

我还设计了一批龙族人。从没完全进化到进化成接近人类的形态，健硕、美型、体型庞大等多种不同体型设计，可以测试一下不同体型的效果。





这是近似蜥蜴的龙，我先用黑白色起稿，确定好形体和体积感后，再在黑白稿基础上叠加颜色进行绘制，这样方便很多，也很快。前一步我无须考虑色彩搭配，专心用单色进行造型设计，后一步上色就相对简单多啦。



| 4 天完成包括三初图。彩稿 |

| 顶视图 |

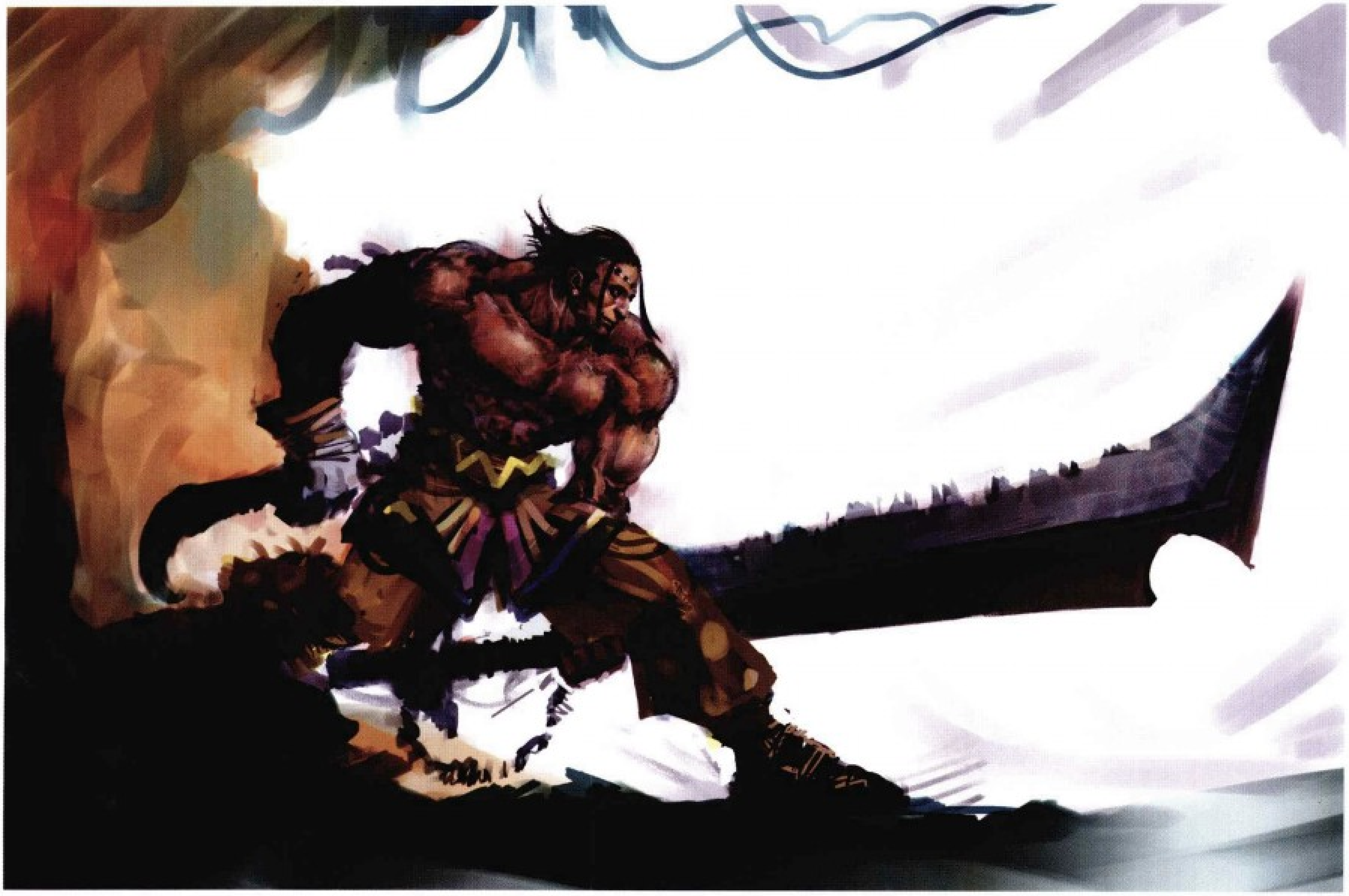
| 头部正面特写 |

| 后面 |

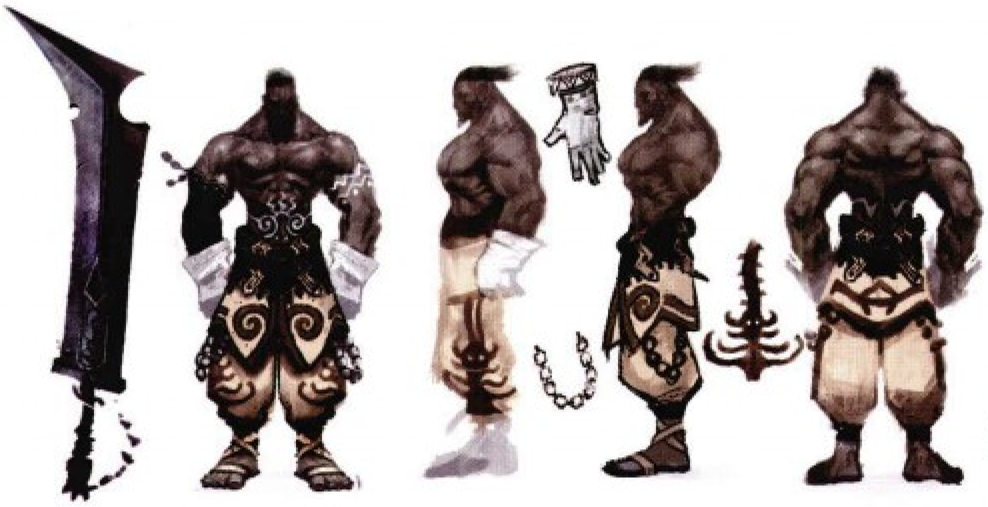
| 3/4 侧面图 |

| 前爪 |

| 后爪 |

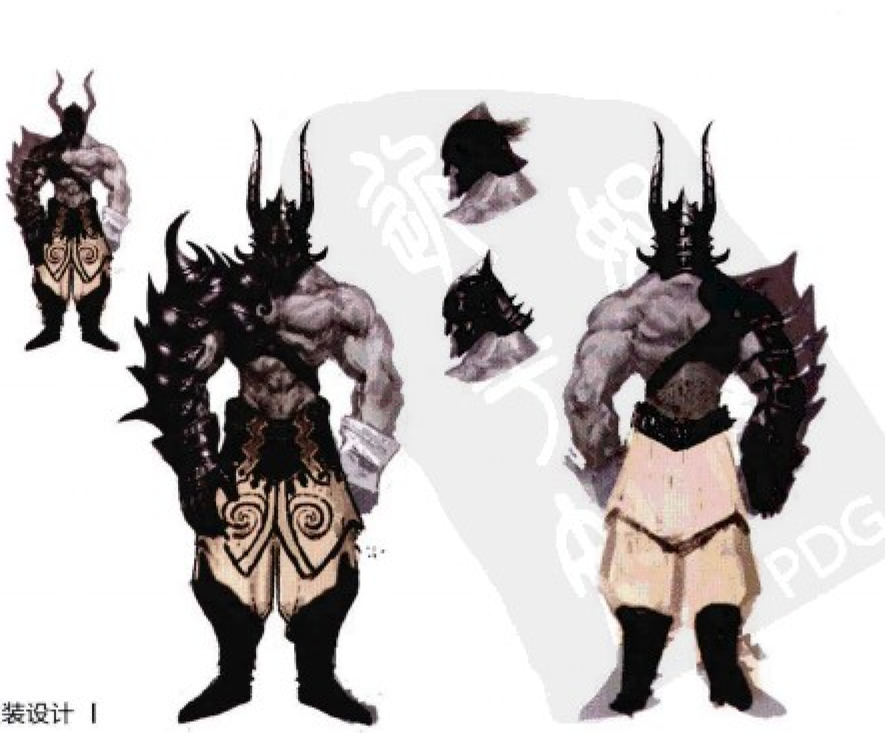


用于DEMO的男野蛮人造型概念设计，这个野蛮人是我给最初的DEMO设计的，最初的版本无须考虑太多风格，只要求测试引擎效果，角色怎么帅就怎么发挥，所以我设计了一个肌肉夸张，个性比较突出的家伙。现在看着他的大刀，可乐啦，怎么看都像是开瓶器，哈哈哈！



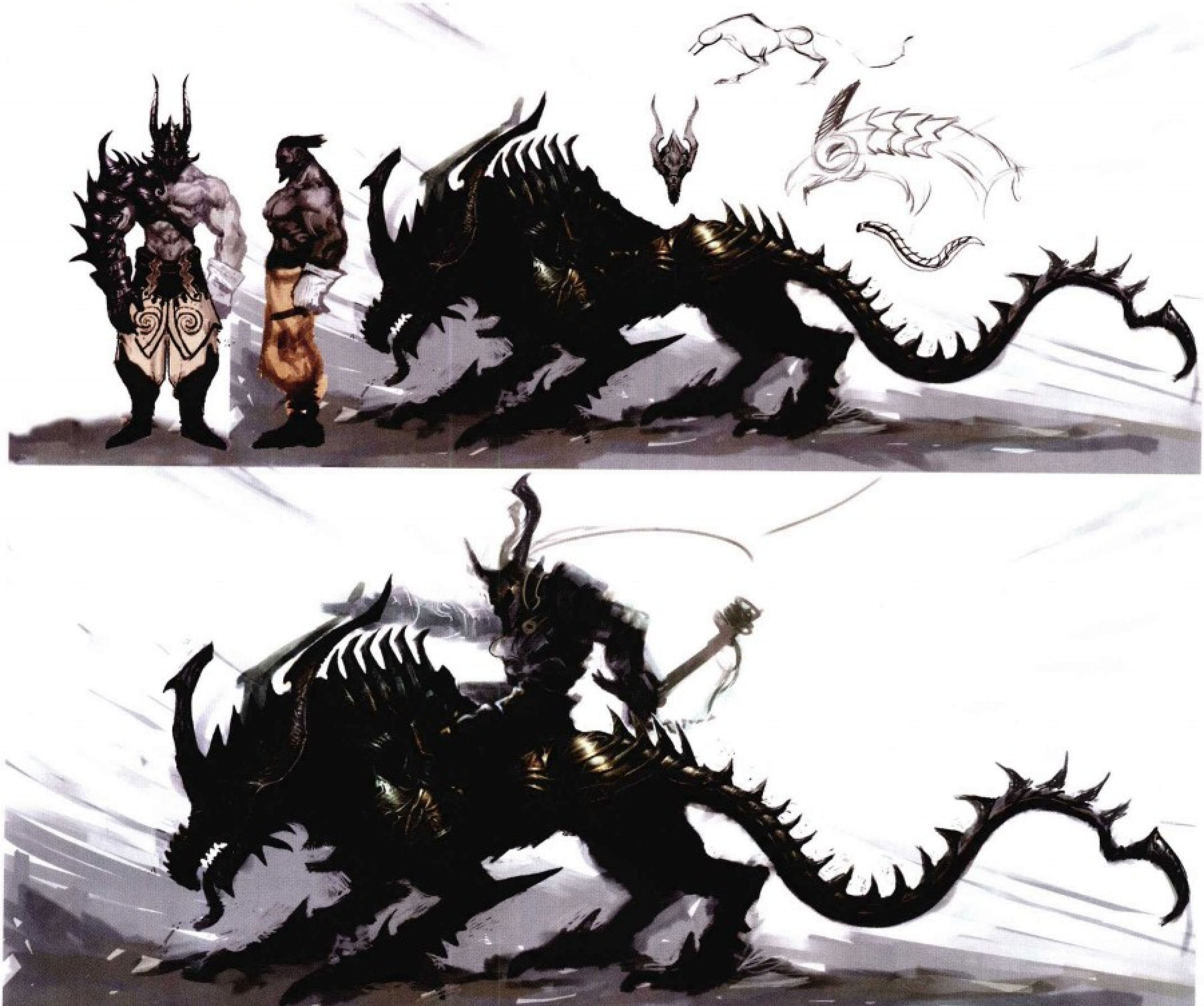
用于DEMO的男野蛮人三视图

为测试角色换装系统，设计的装备，不想把他的夸张肌肉都包完，我设计了只有一边是装备的样子。



野蛮人变装设计

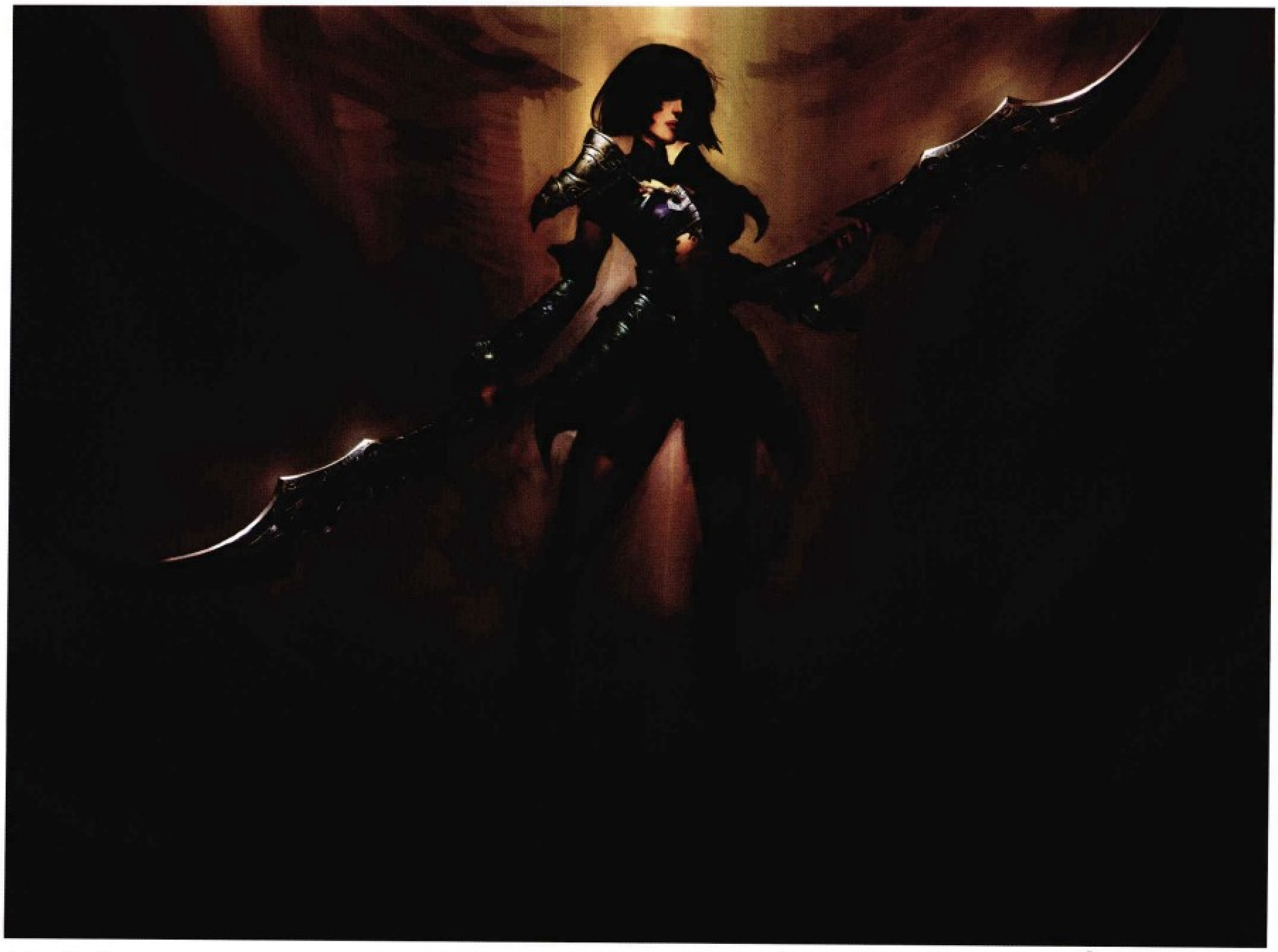
男野蛮人坐骑——灵兽造型设计，为配合坐骑系统测试，给他加了个类似狼的坐骑，身上布满了带刺的坚甲，主要也是为了测试盔甲在引擎里的光影效果是不是好看。



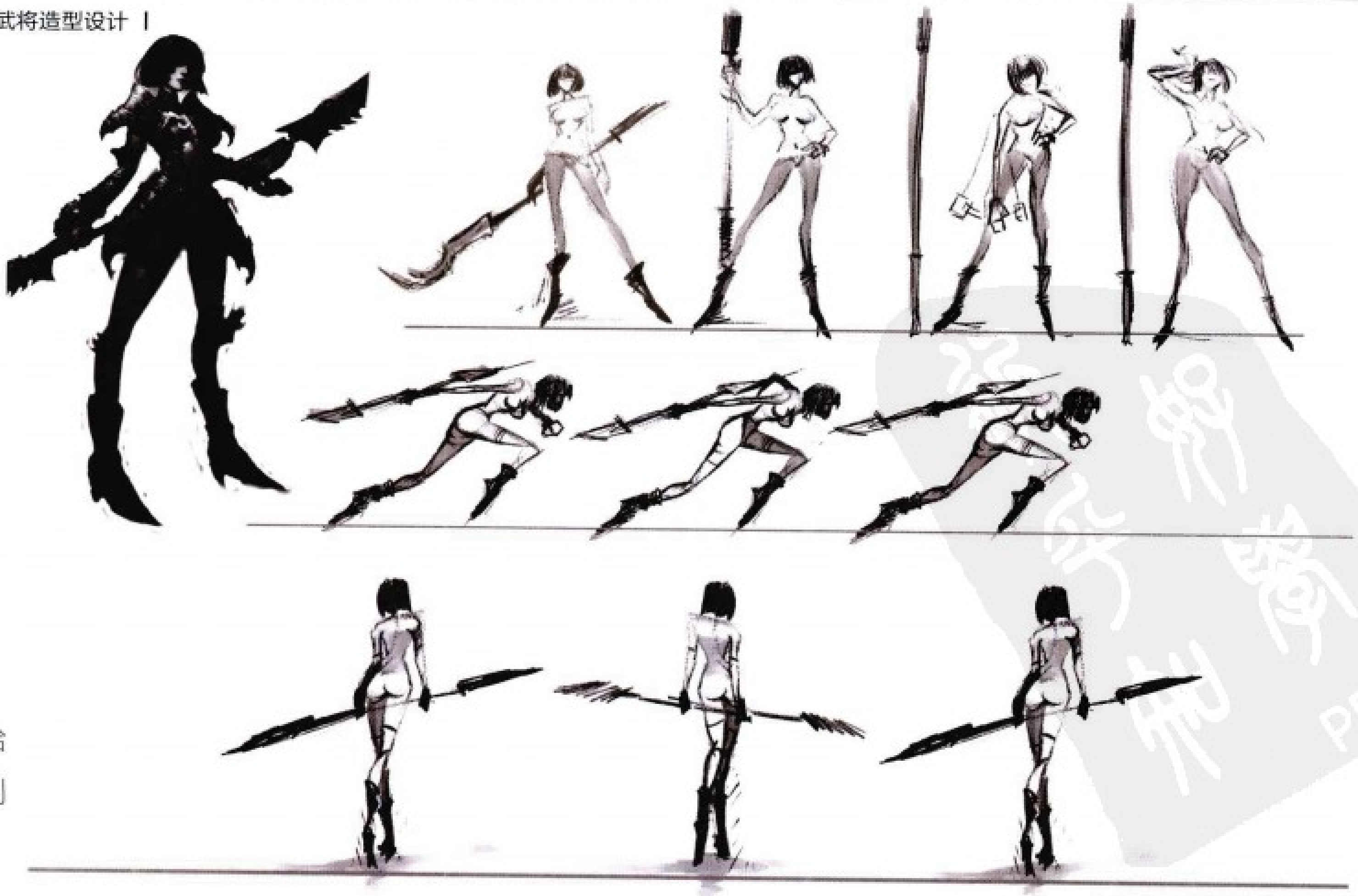
野蛮人骑兽造型设计

野蛮人建模效果及贴图绘制，我参与了贴图修改和模型调整。

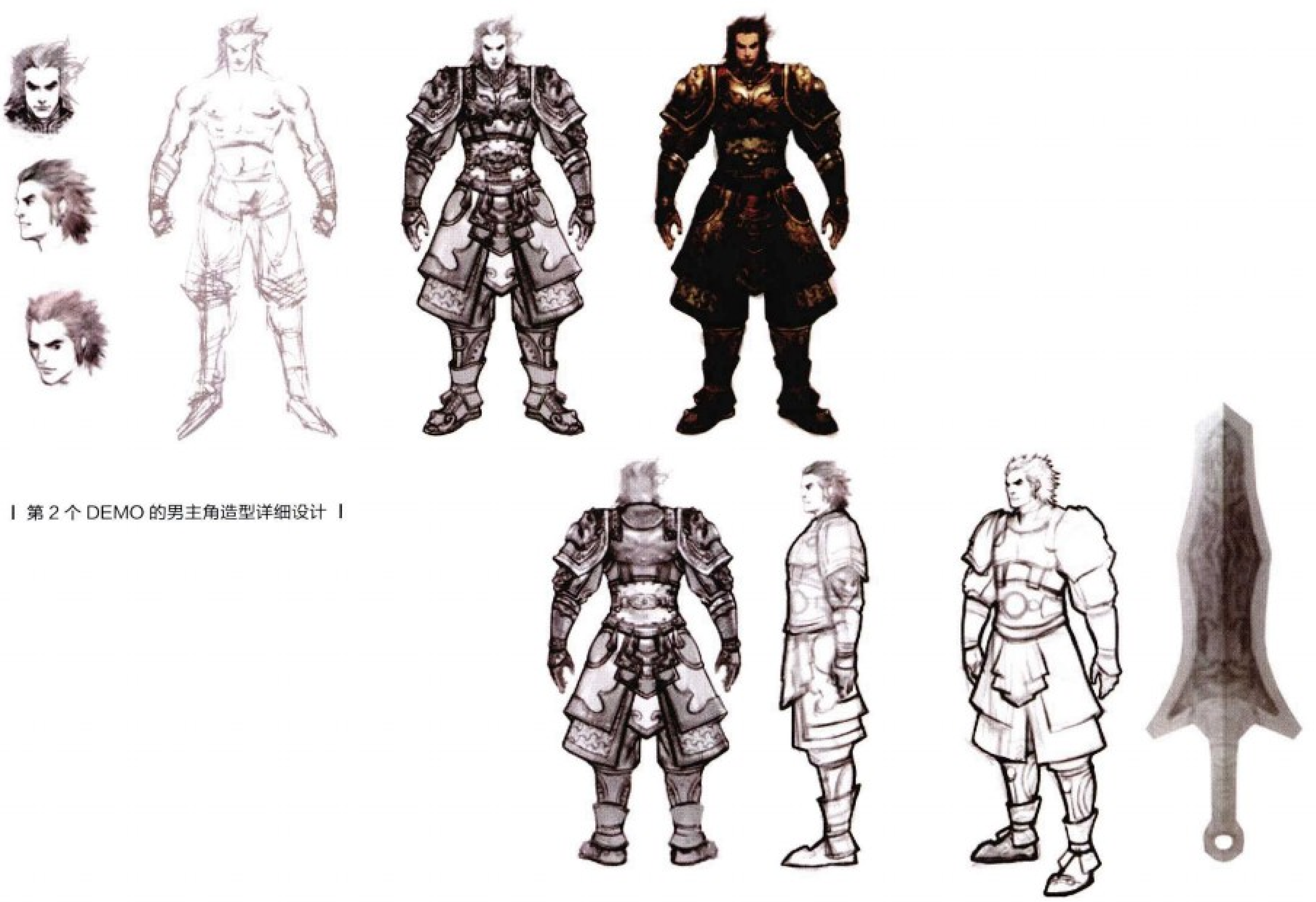
为第 2 个 DEMO 设计的男、女角色，这次的设计更接近想要的风格。所以进一步细化设计内容，包括角色的个性动作一并设计出来了。



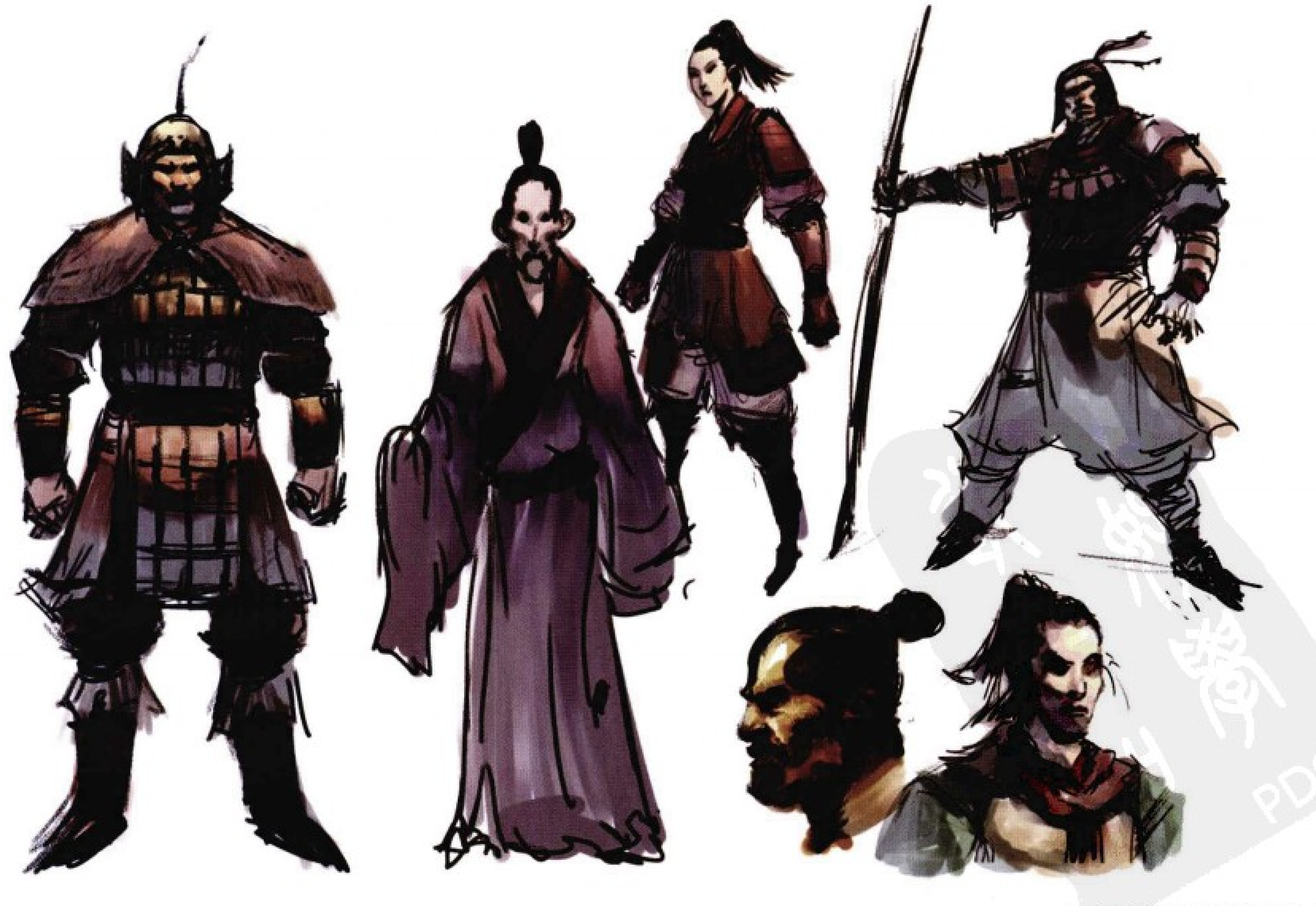
| 用于第 2 个 DEMO 的女武将造型设计 |



女武将的动作设计，给 3D 动作师画了一系列动作作为参考。

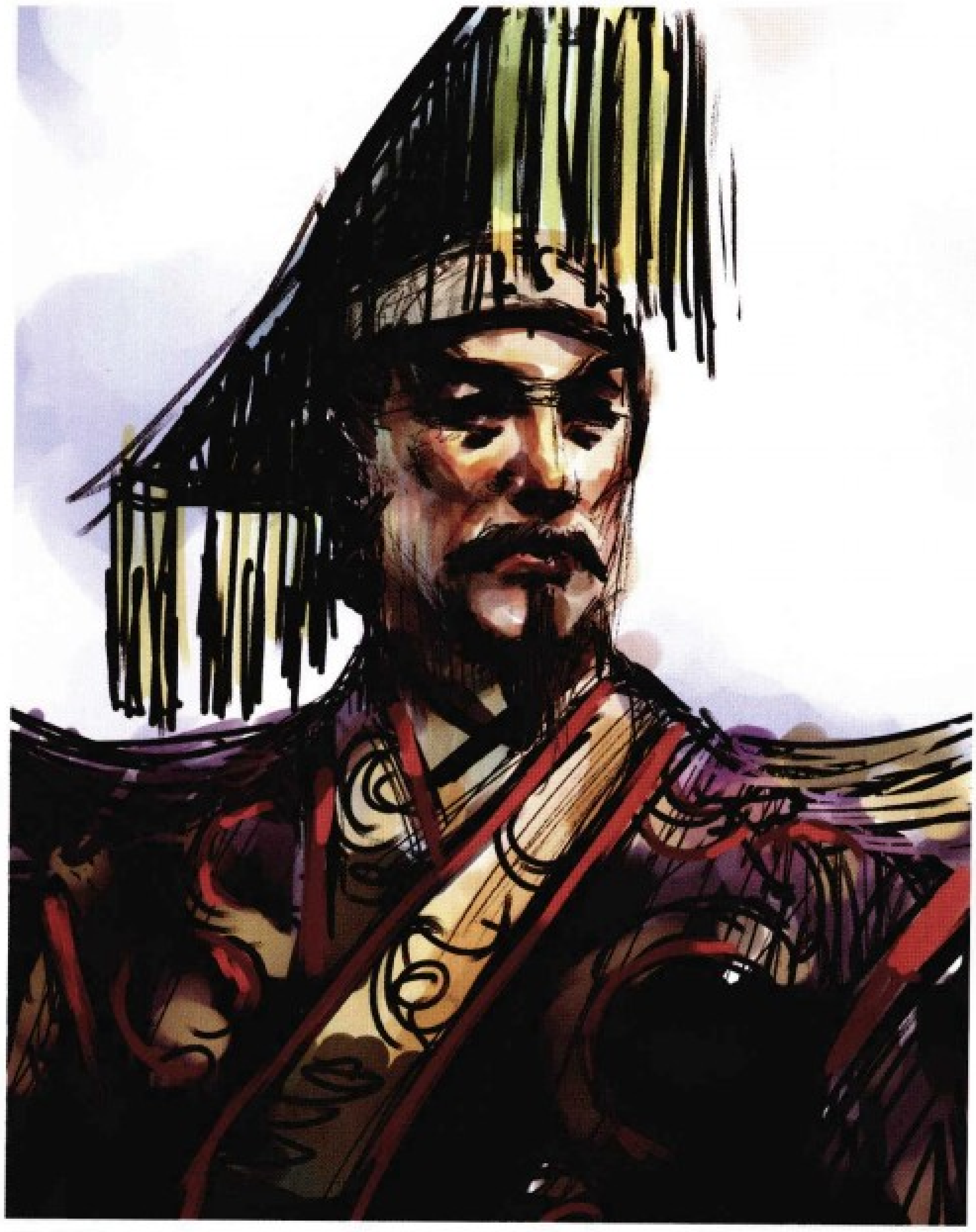


第 2 个 DEMO 的男主角造型详细设计

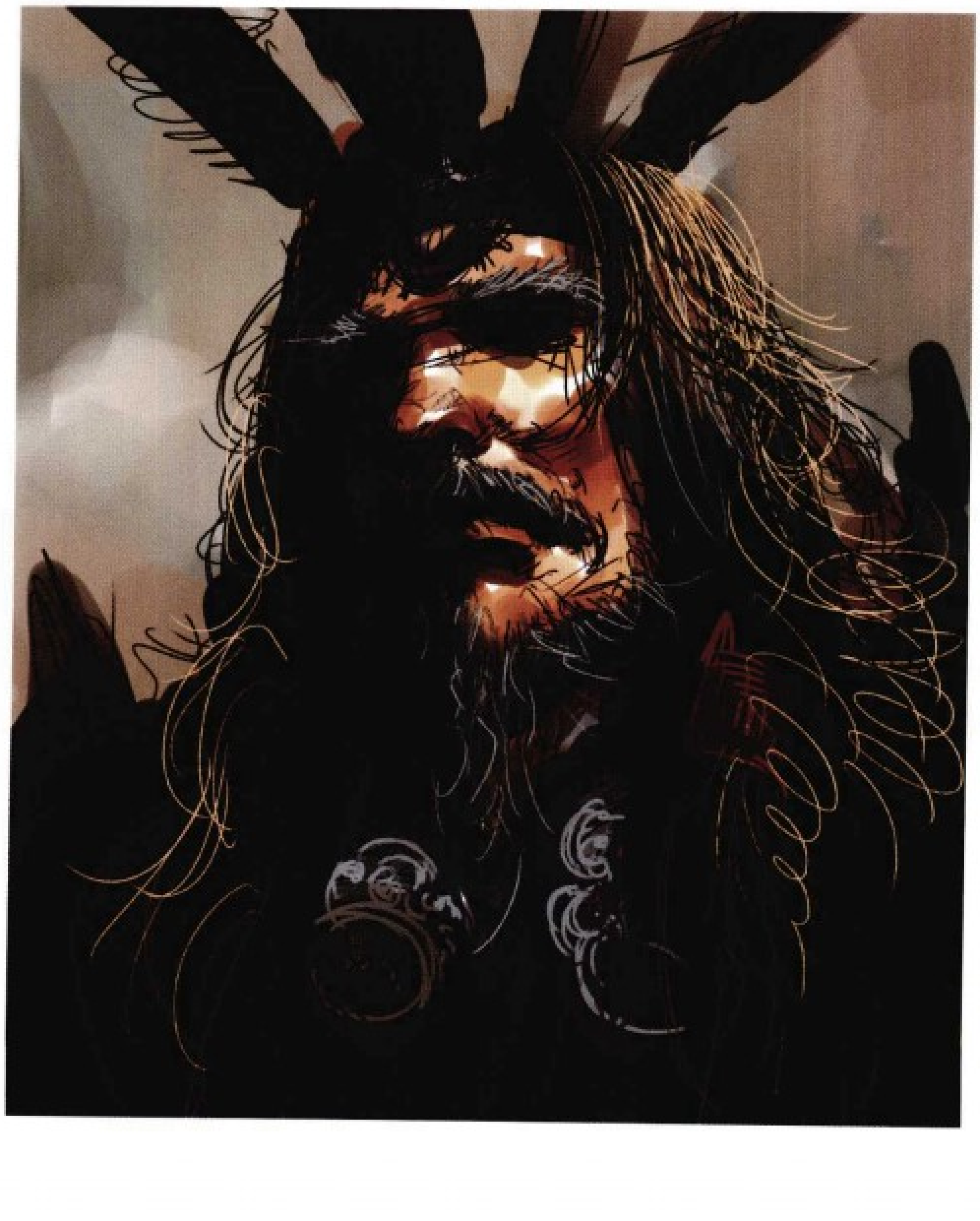


仲夏帝国的子民造型设计

PDG

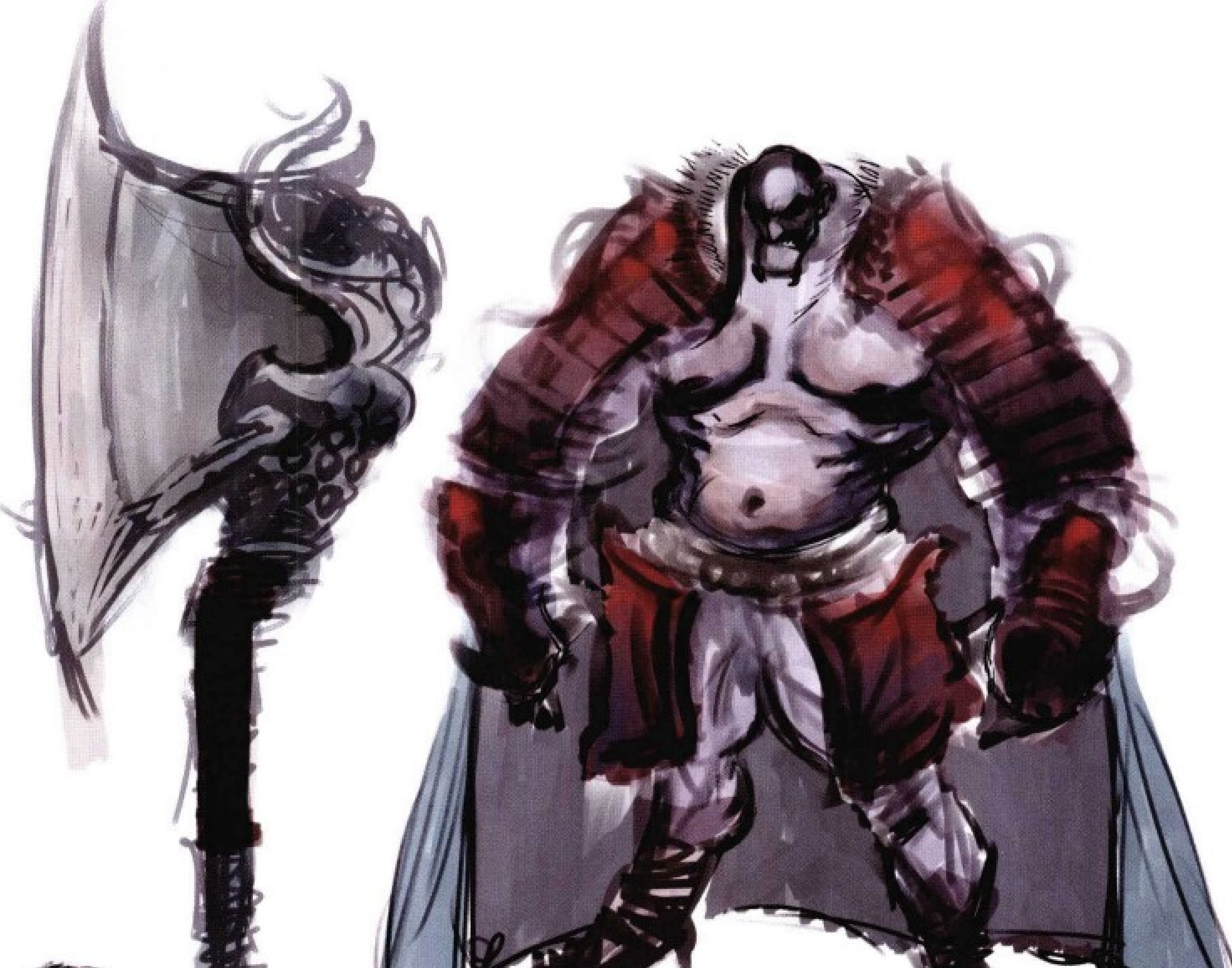


仲夏帝国的国王形象设计

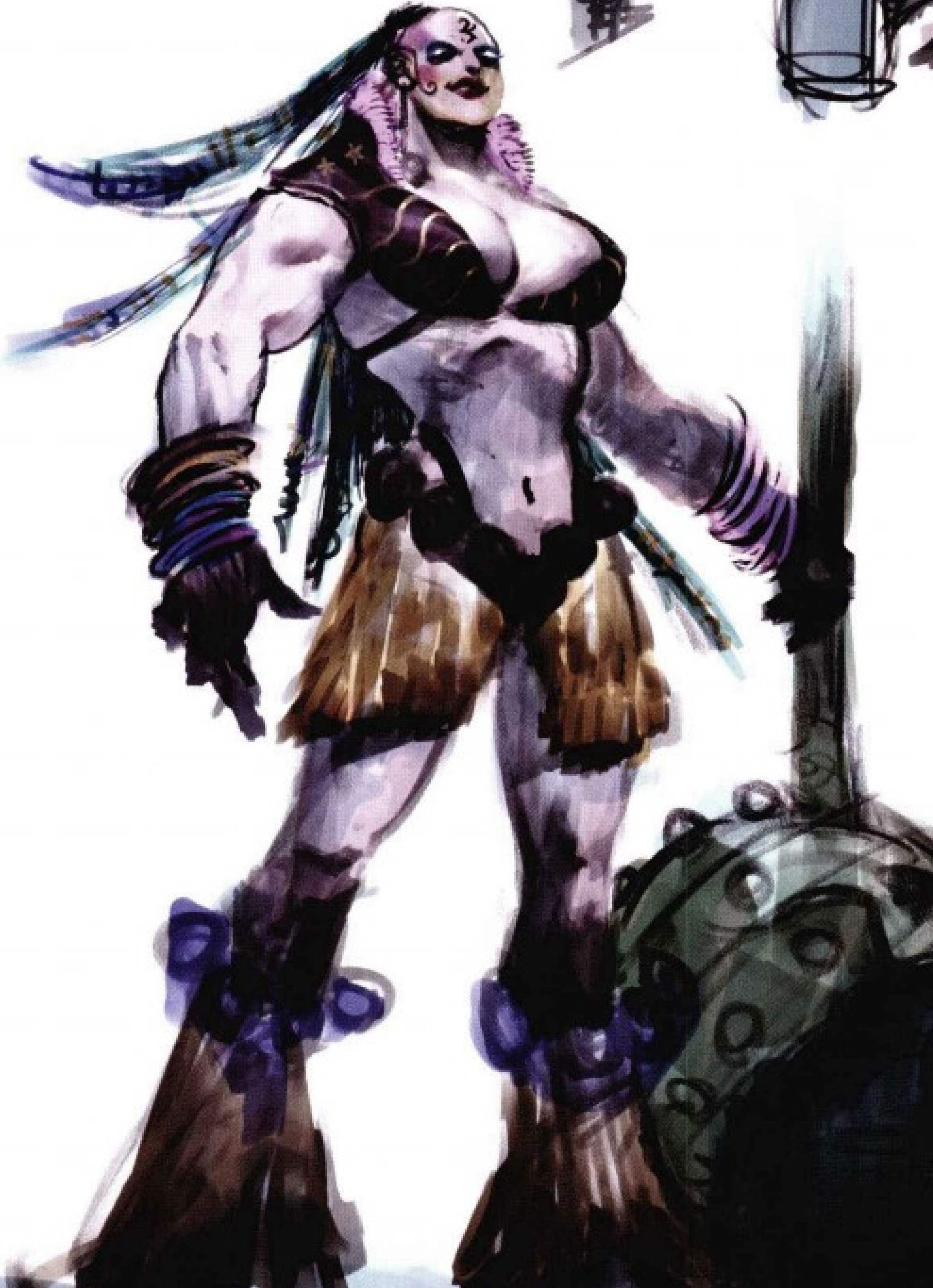


古月部落的国王形象设计

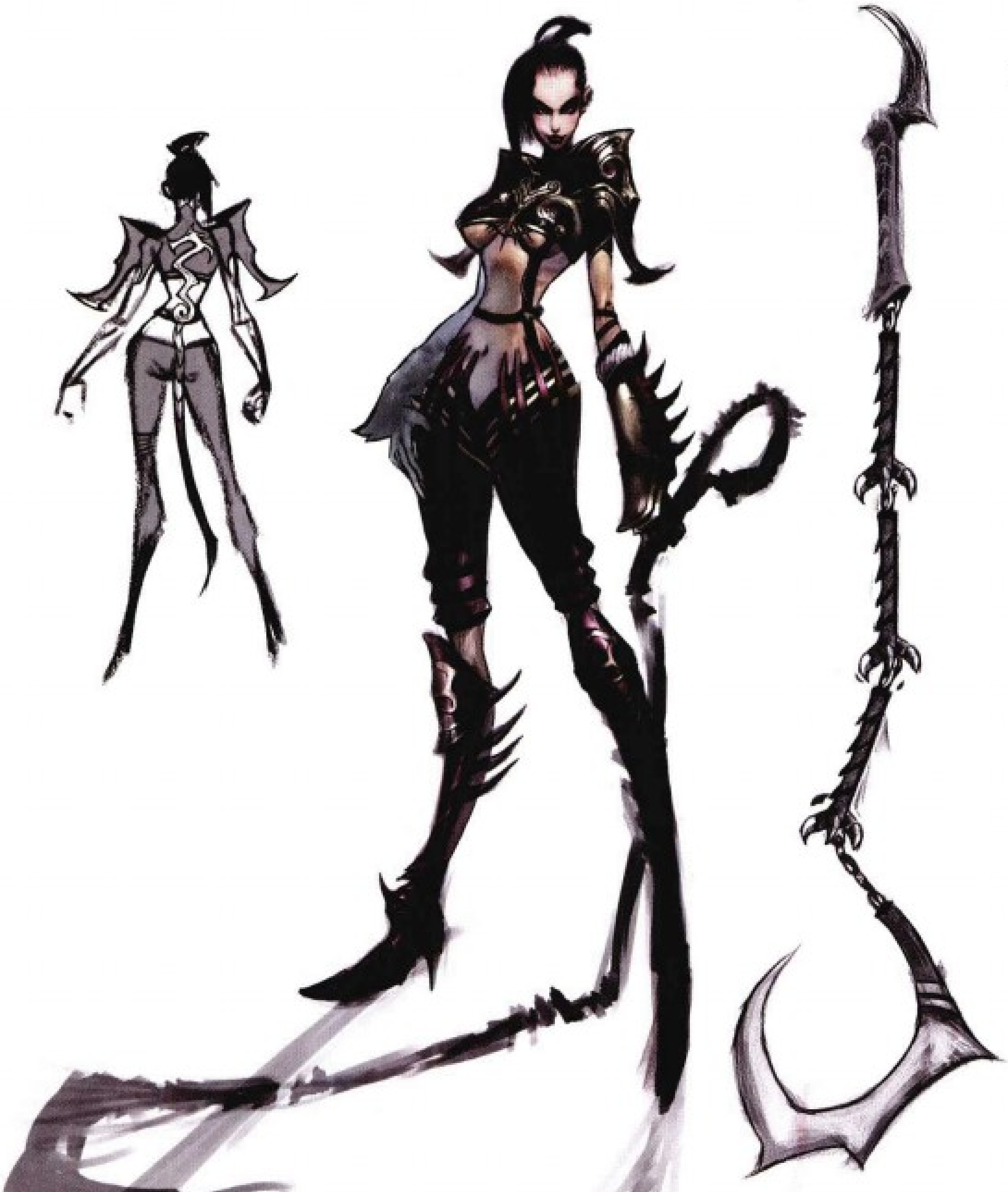
PDG



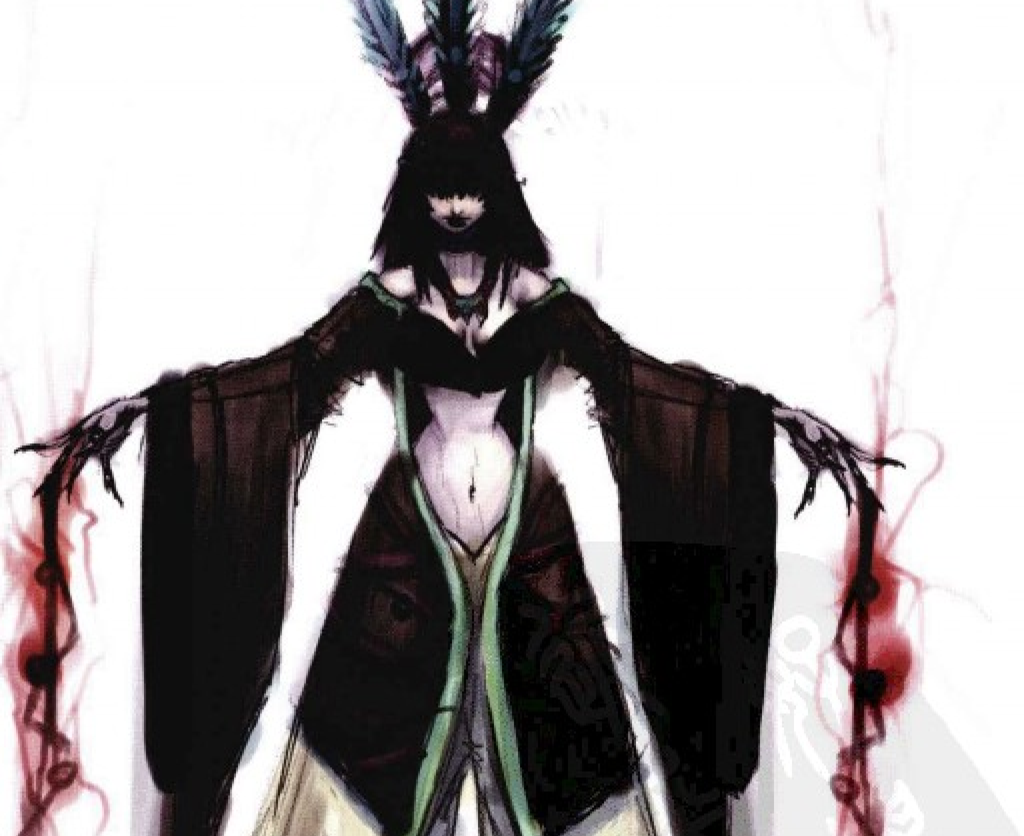
古月部落大将军——大单于造型设计



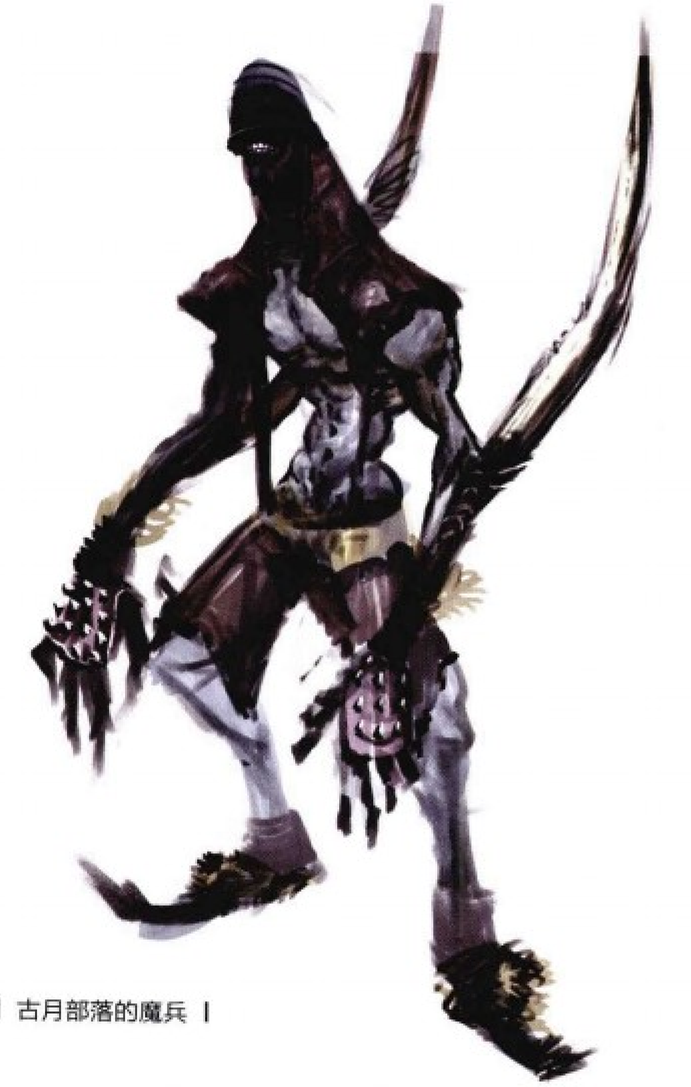
大单于大老婆——力量野蛮型



大单于二老婆——冷酷妩媚型

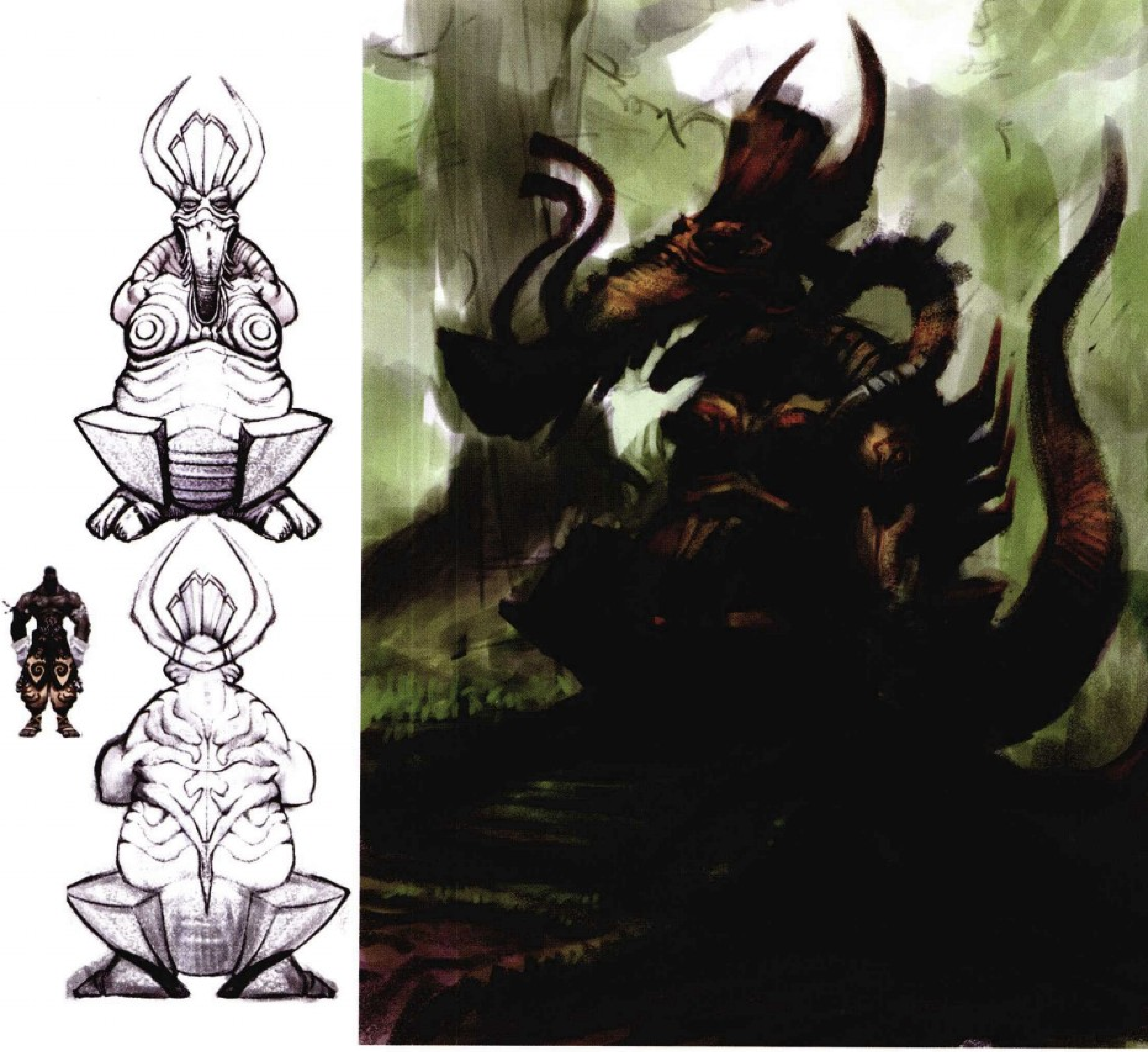


大单于三老婆——柔软法师型

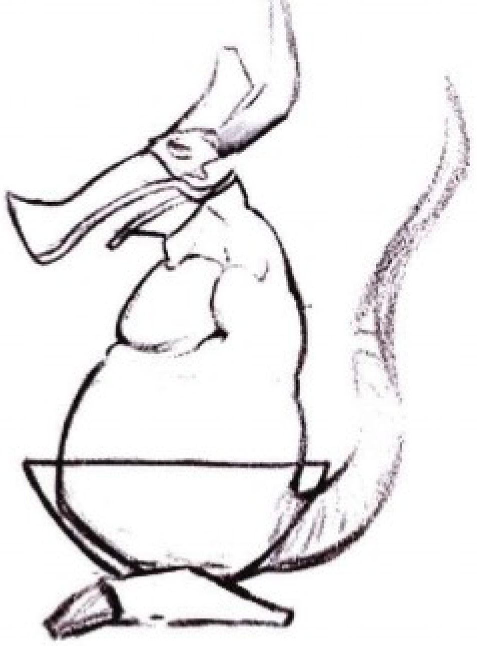


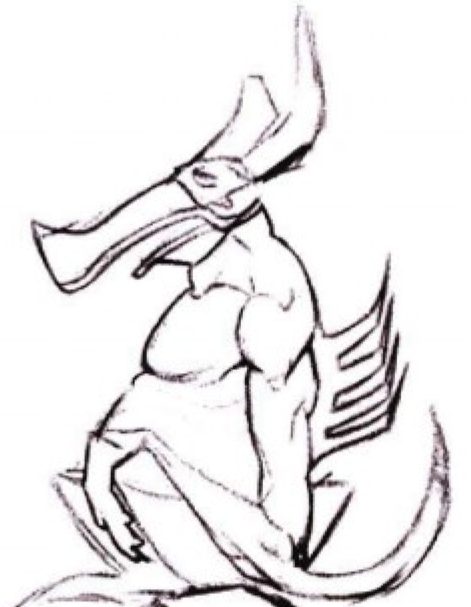
古月部落的魔兵

PDG



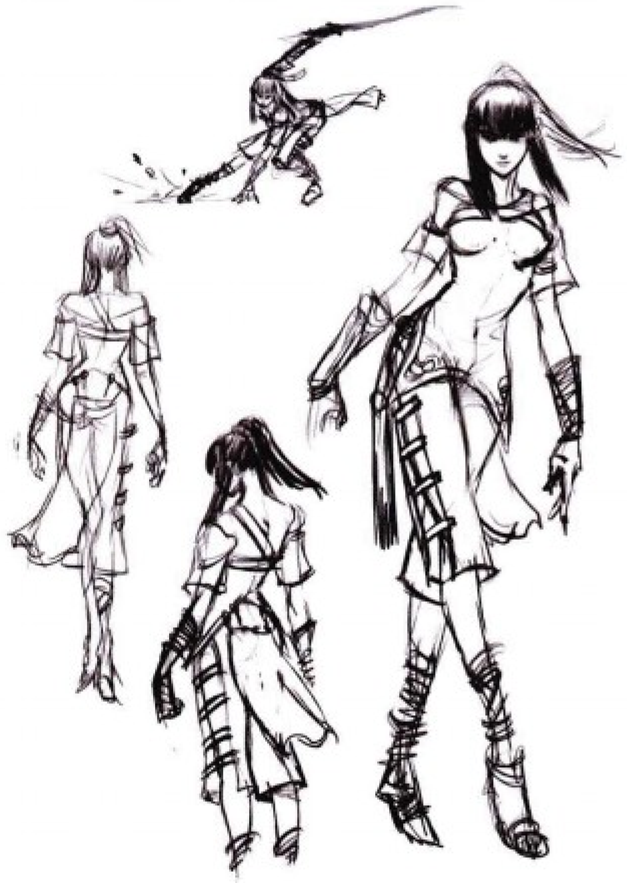
用于 DEMO 的森林雕像设计



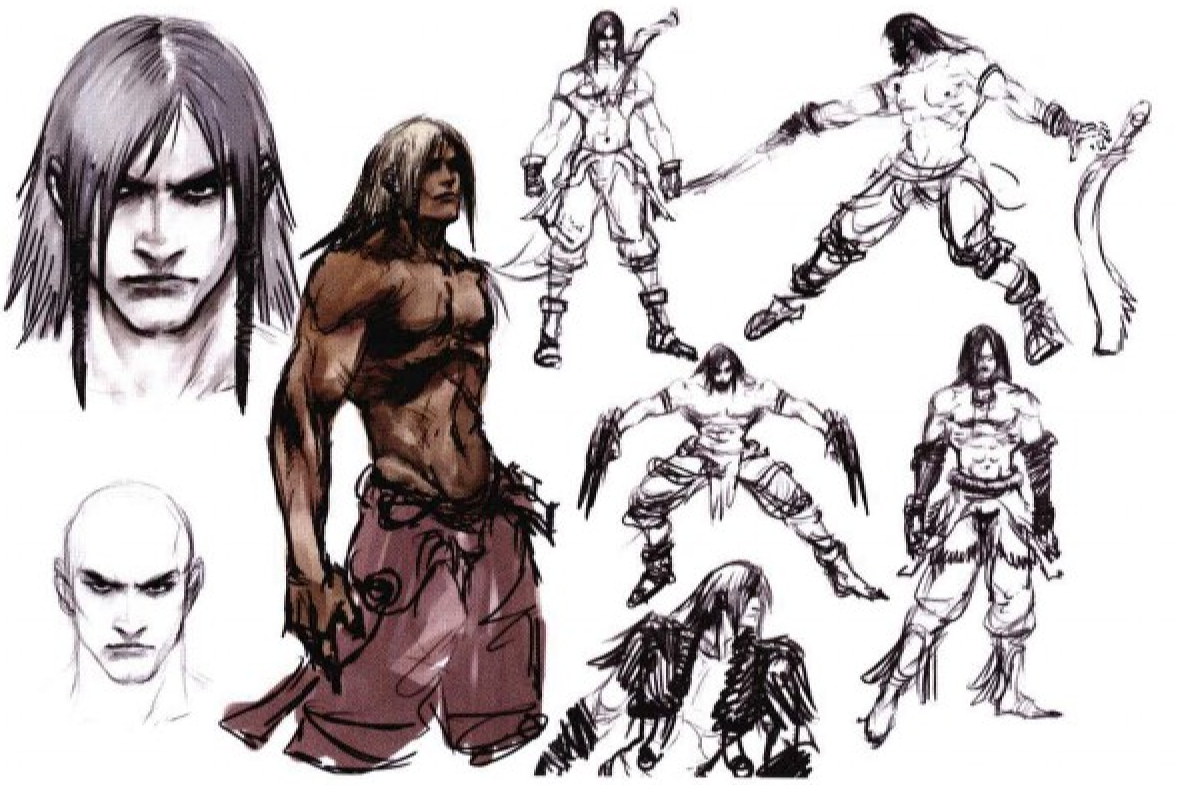


设计到这里，游戏的风格也渐渐地成型。记住在前一篇概念设计时讲的，一定不能太拘谨，怎么感觉能表现出效果，怎么能让人印象深刻就怎么来设计，也不能只设计一种表现风格，要尽量多地尝试不同表现形式，只有多尝试、多设计，量也就随之积累起来，等到给大家展示的时候，你的设计才能更有说服力，才能将不同的想法一下子全部聚集到你的作品上。

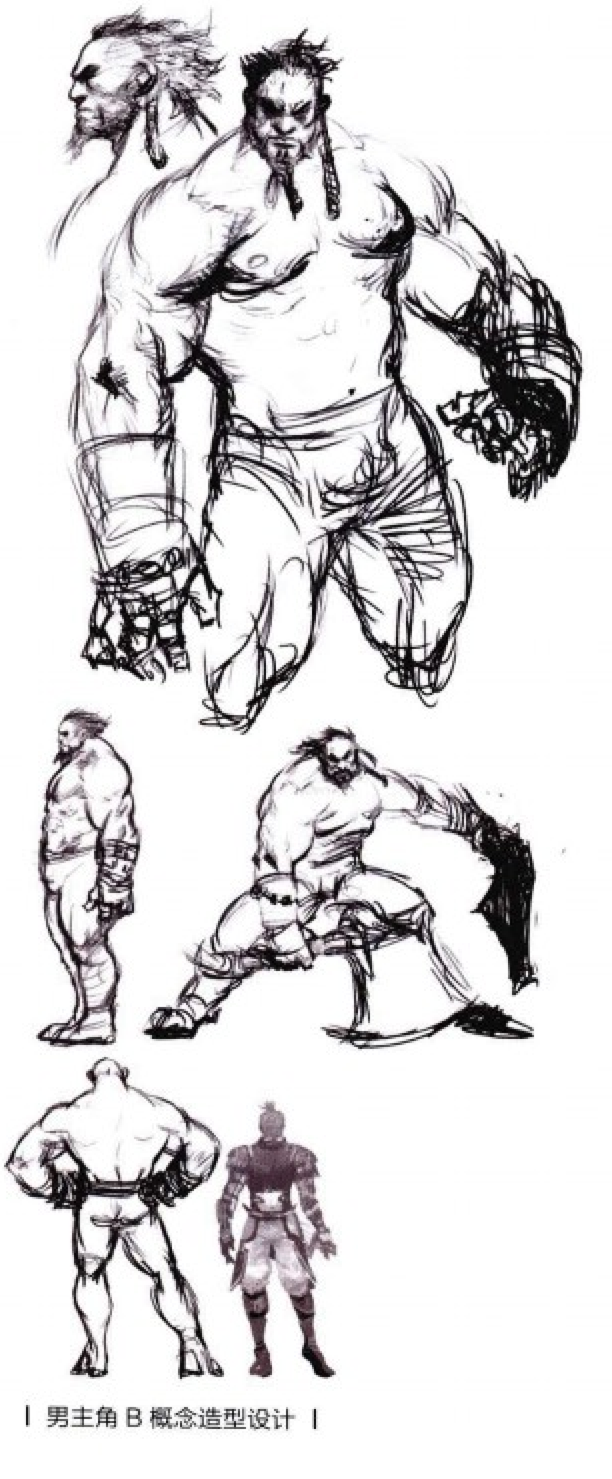
有了前面的积累，从现在开始就正式进入游戏主角设计。用很快的速度将所有主角个性概念设计都表现出来，然后马上给相关负责人和组员进行评审，大家都一致同意后，方可进行下步设计。



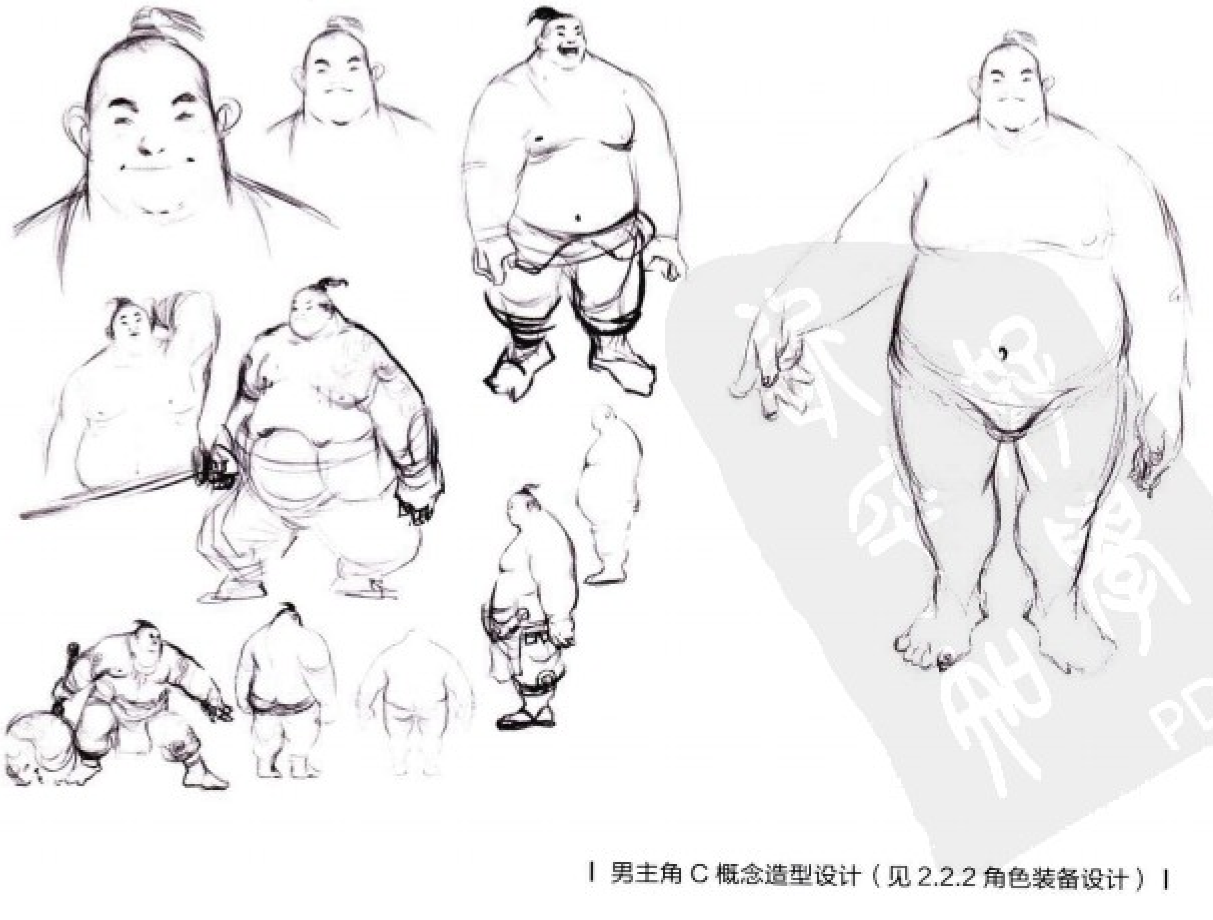
丨 女主角概念造型设计 丨



丨 男主角 A 概念造型设计 丨



丨 男主角 B 概念造型设计 丨



丨 男主角 C 概念造型设计（见 2.2.2 角色装备设计）丨

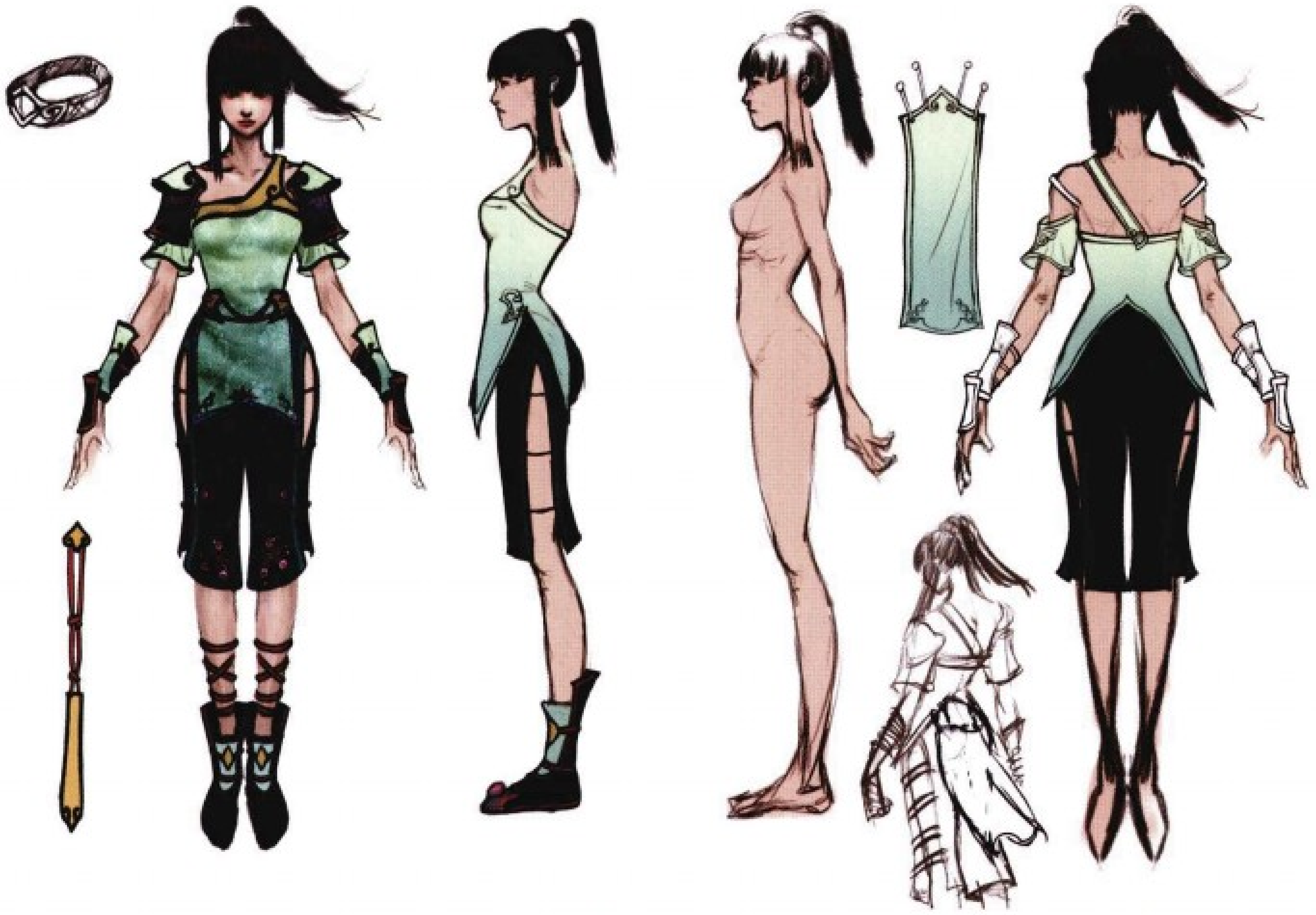
2.2.2 角色装备设计

一旦角色形象设计确定，马上进行主角标准形体和装备的设计。先画好标准的三视形体图，这是最最基础的，如果连这步都没做好，谈何往下的设计。

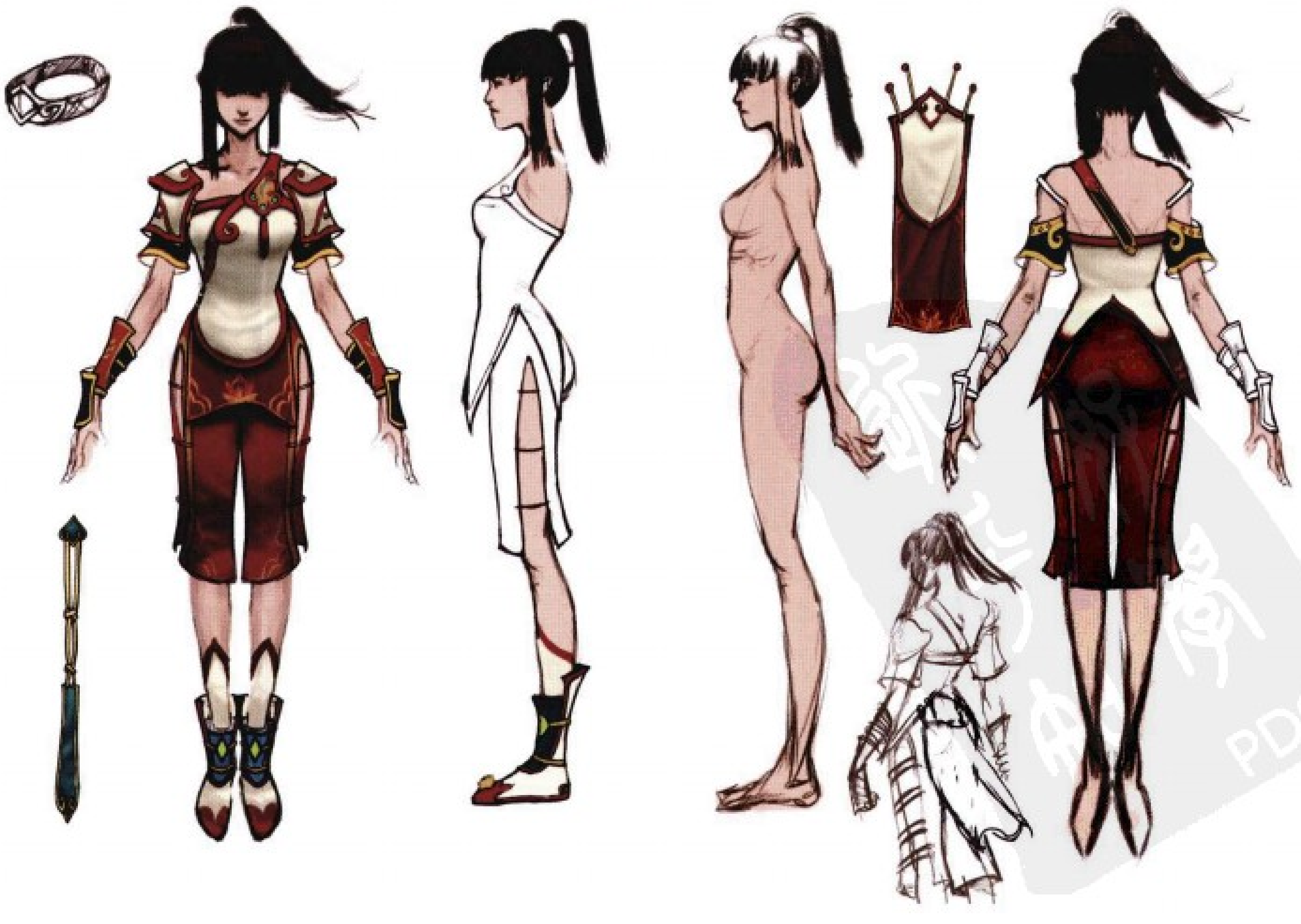
先画好形体有以下几点好处。

1. 对 3D 人物建模师有着很好的参考作用，多方位的身体结构会让建模师工作起来更顺手。
2. 对以后的大量服装设计来说，能提高设计效率，因为你只需要考虑服装设计这一块。
3. 如果是新的设计伙伴加盟，能更快上手，也是只需要考虑设计服装，不用担心角色会走样。

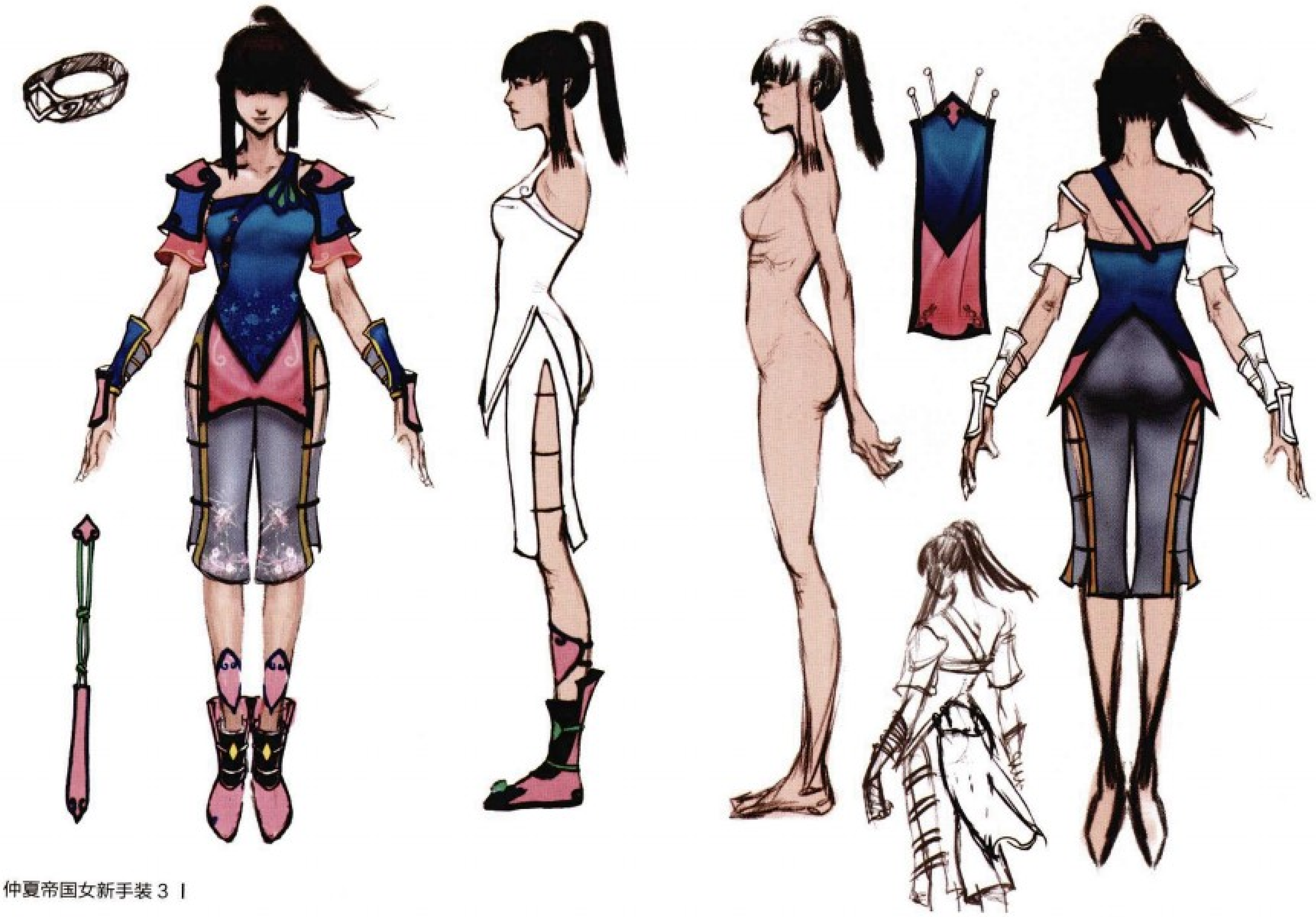
接下来展示我给众多主角设计的多套装备，大家慢慢看，我就不多做解释了。



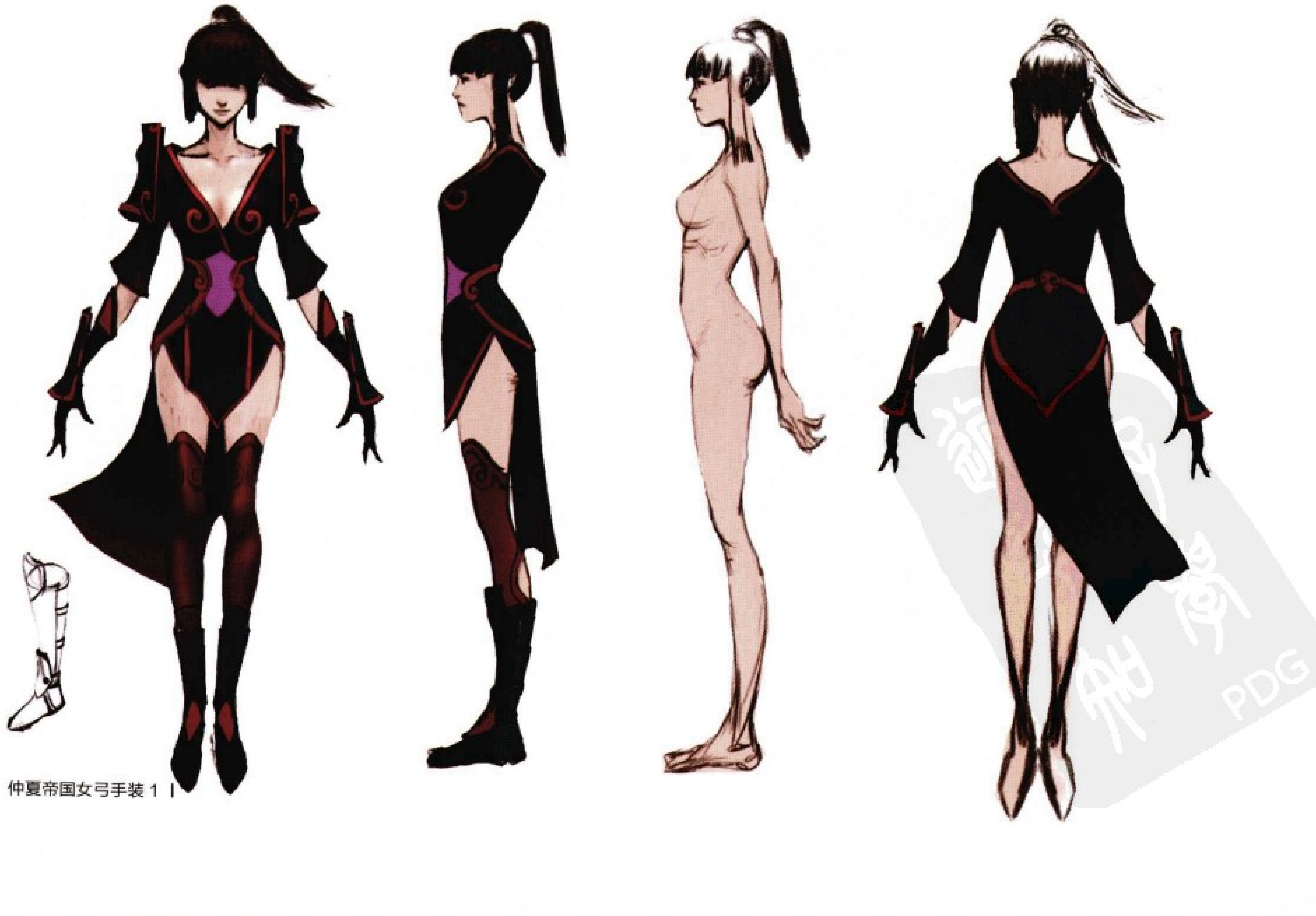
仲夏帝国女新手装 1



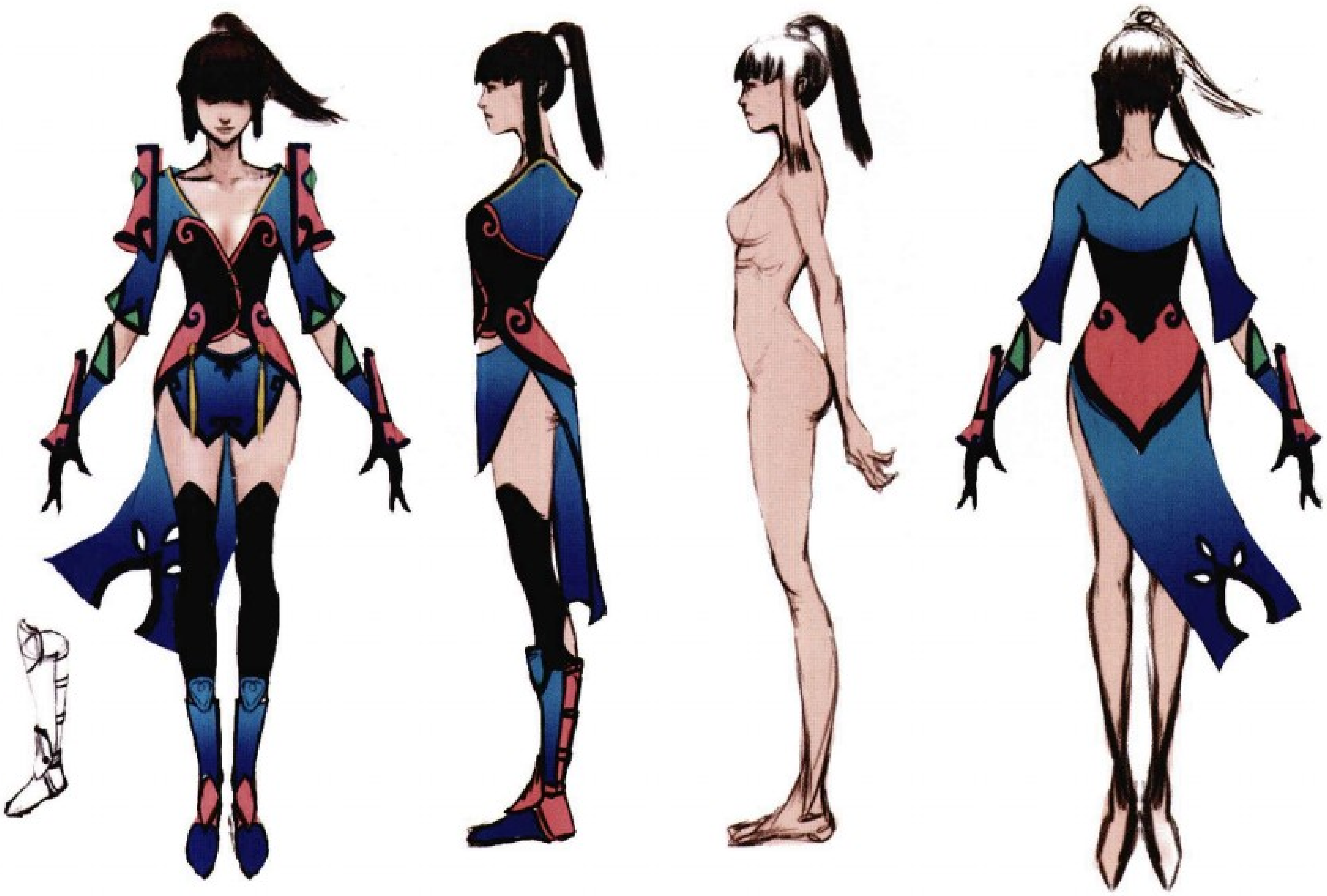
仲夏帝国女新手装 2



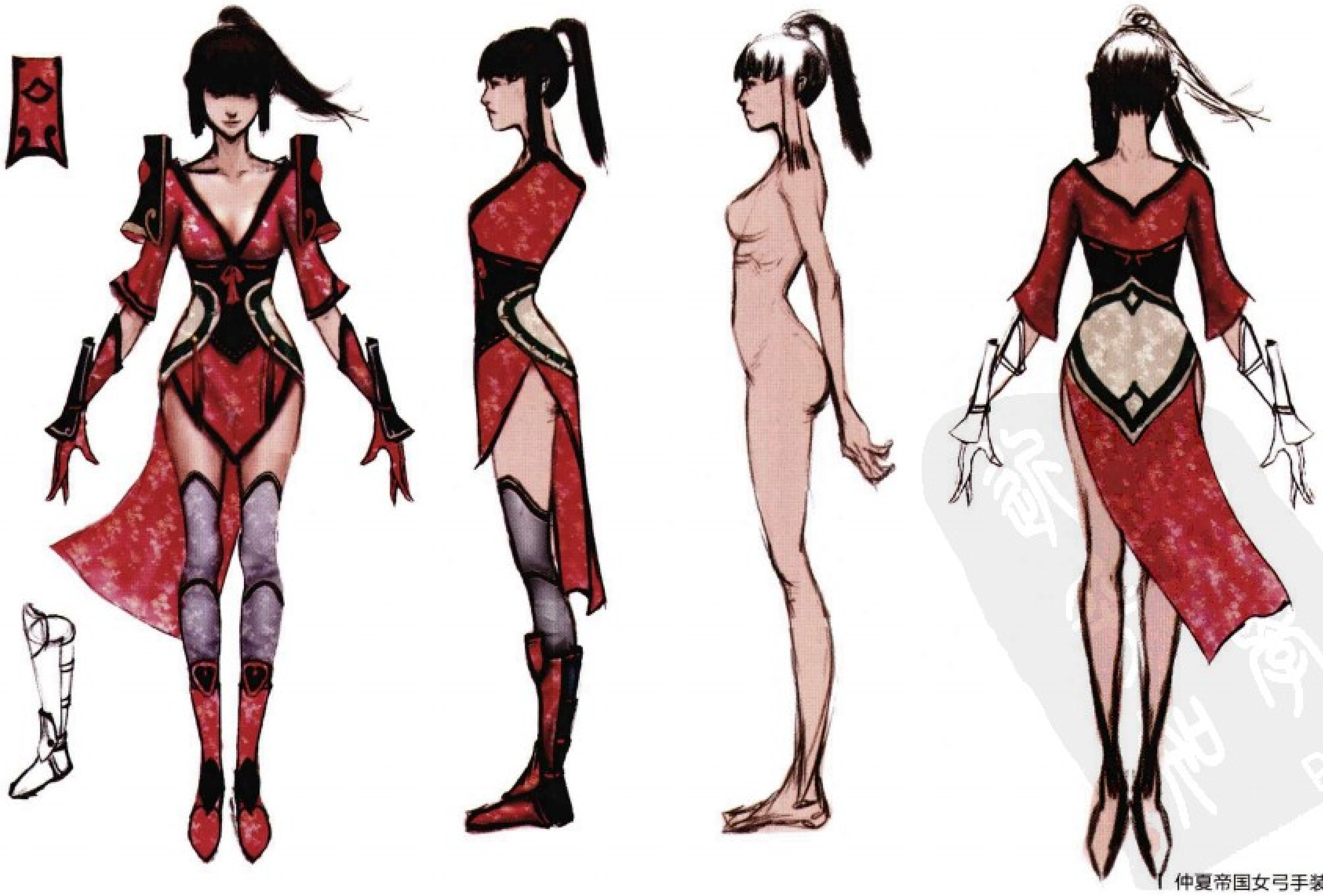
仲夏帝国女新手装 3



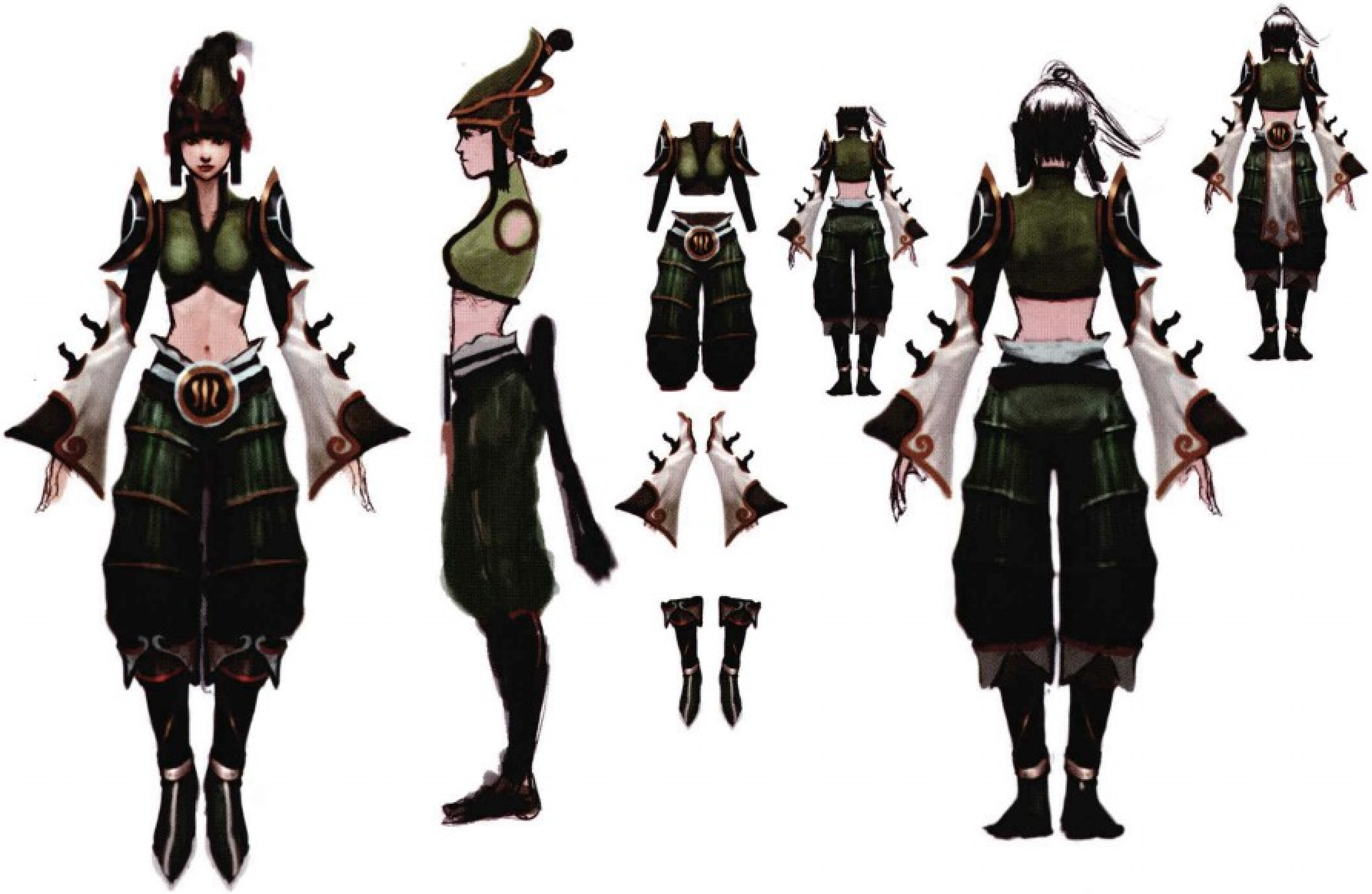
仲夏帝国女弓手装 1



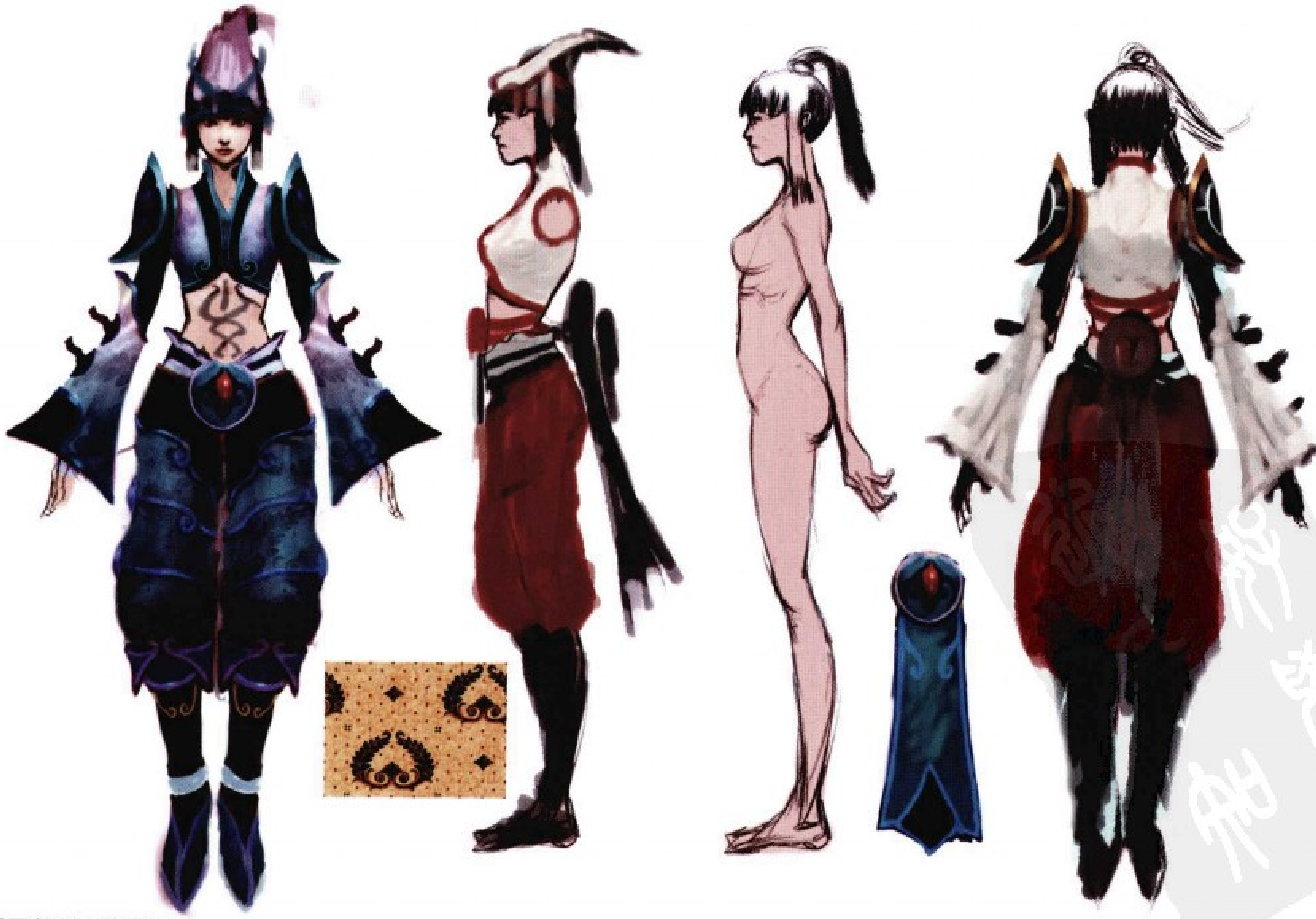
仲夏帝国女弓手装 2



仲夏帝国女弓手装 3

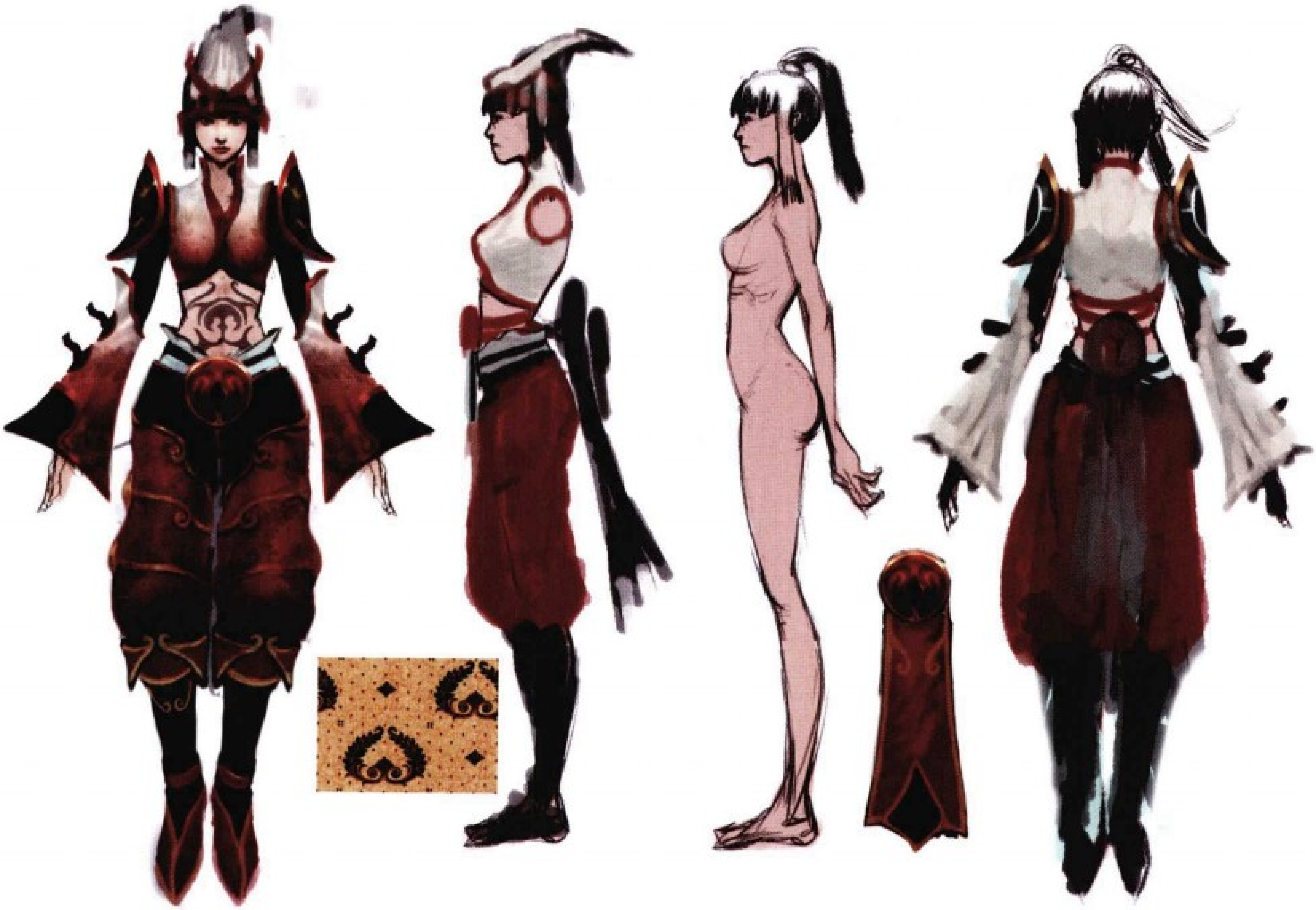


仲夏帝国女玉岚套装

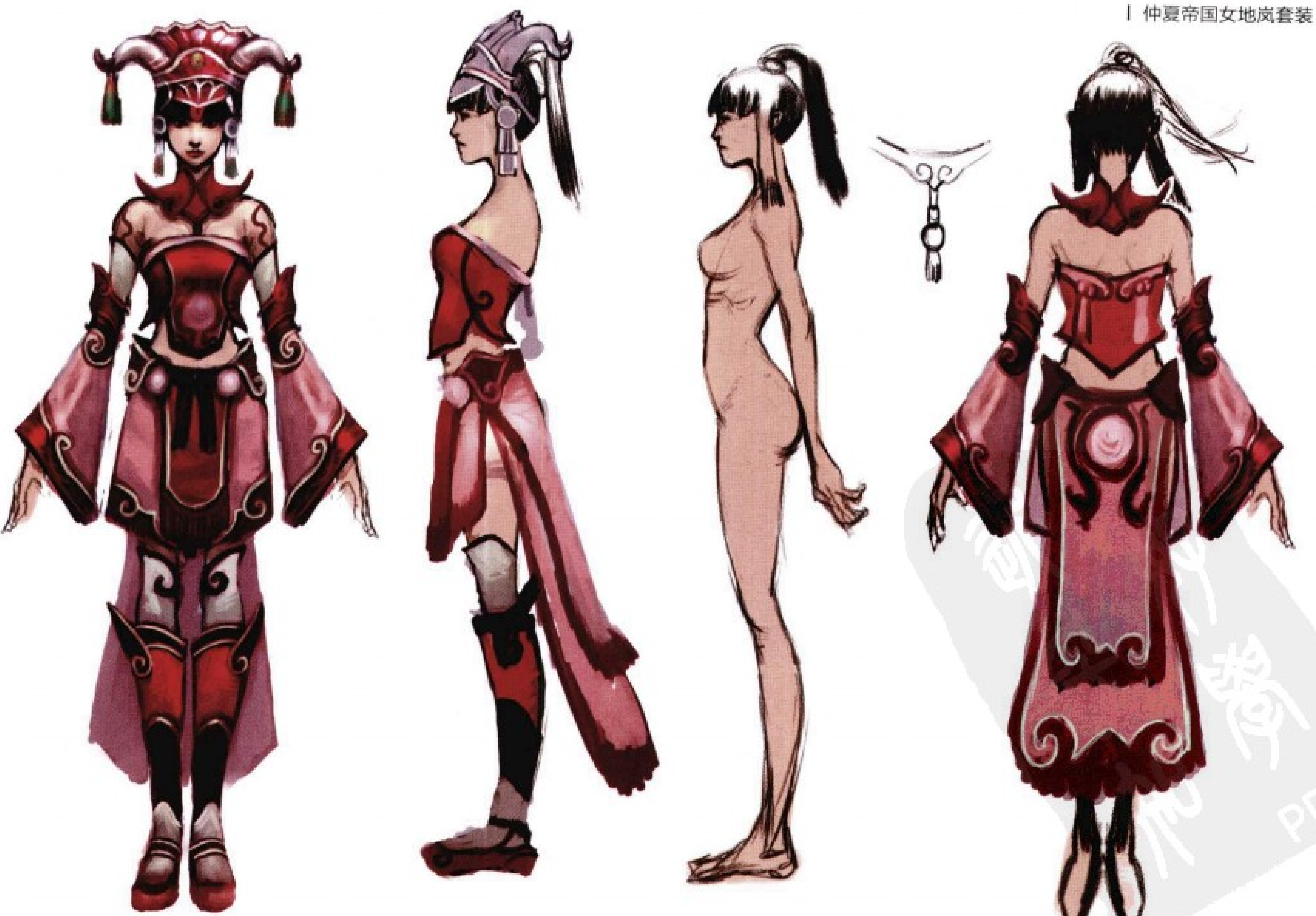


仲夏帝国女天岚套装

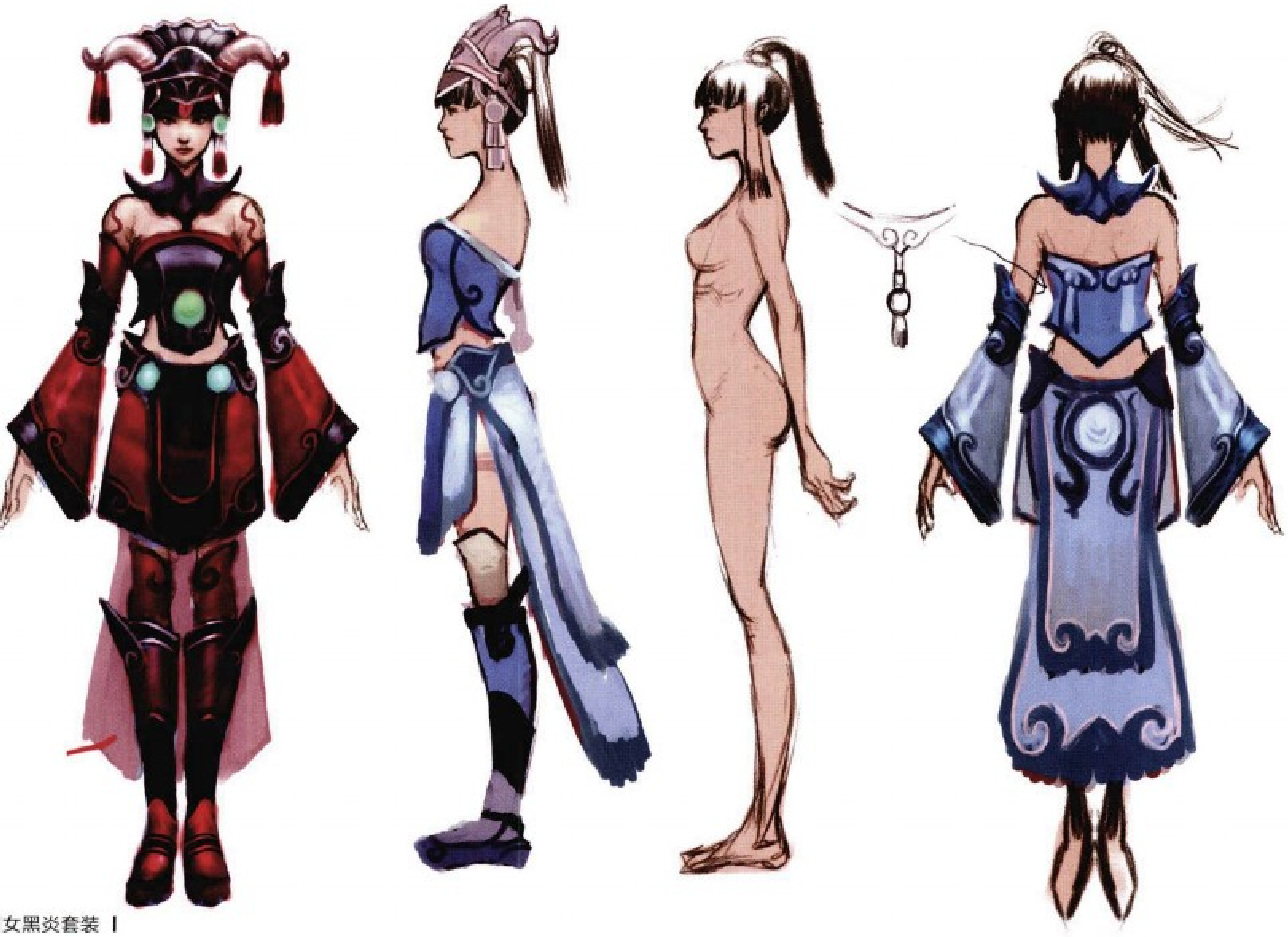
PDG



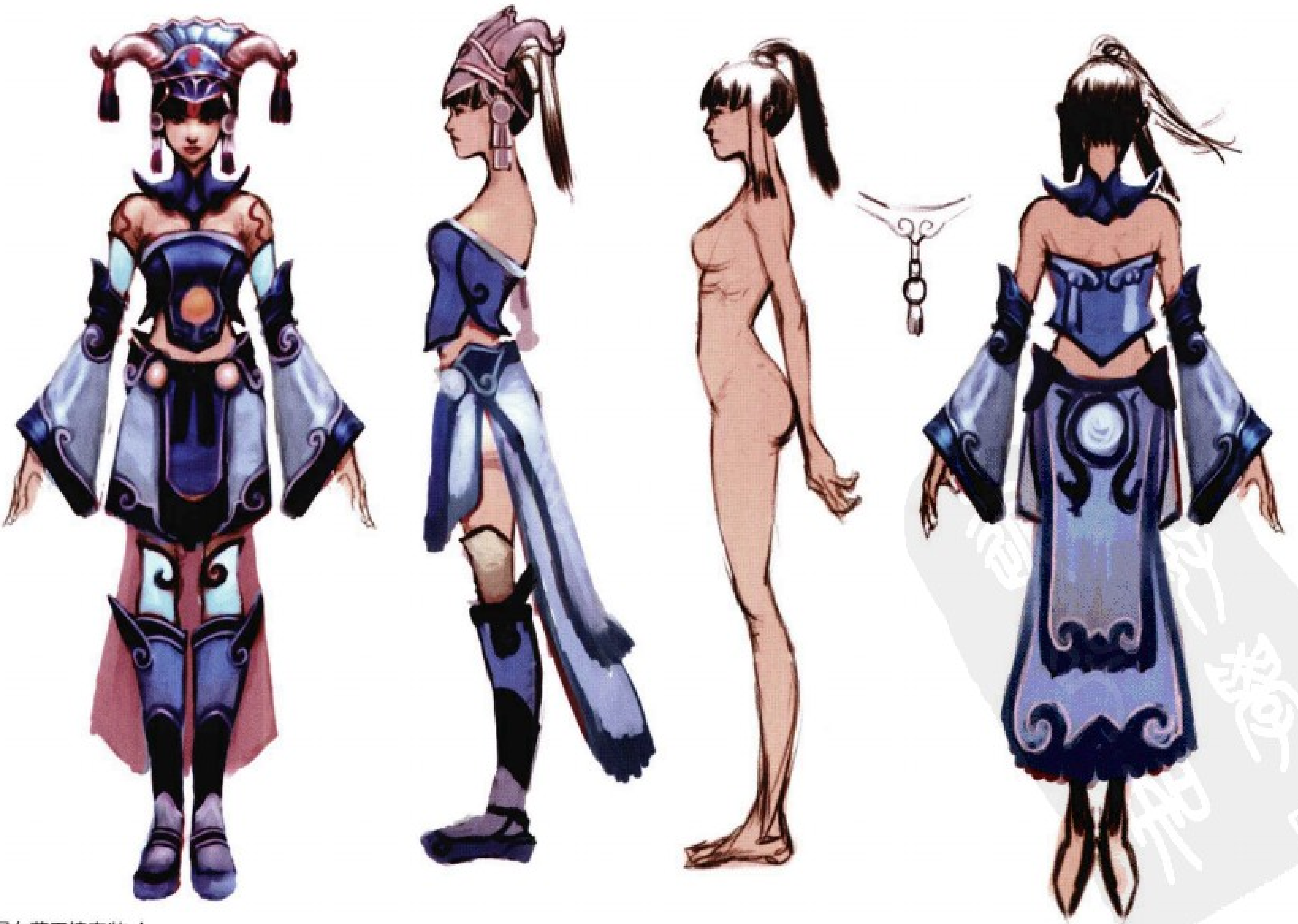
仲夏帝国女地岚套装



仲夏帝国女赤血套装



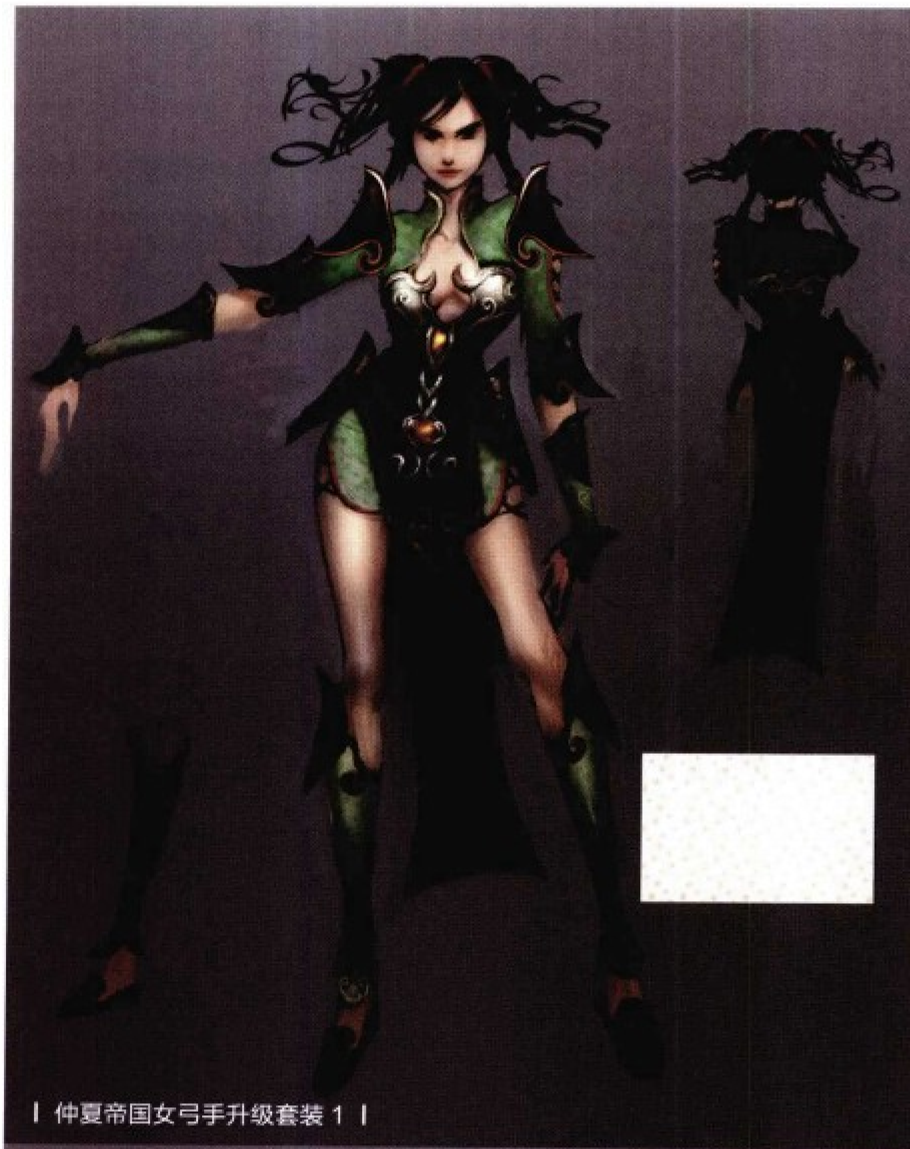
仲夏帝国女黑炎套装



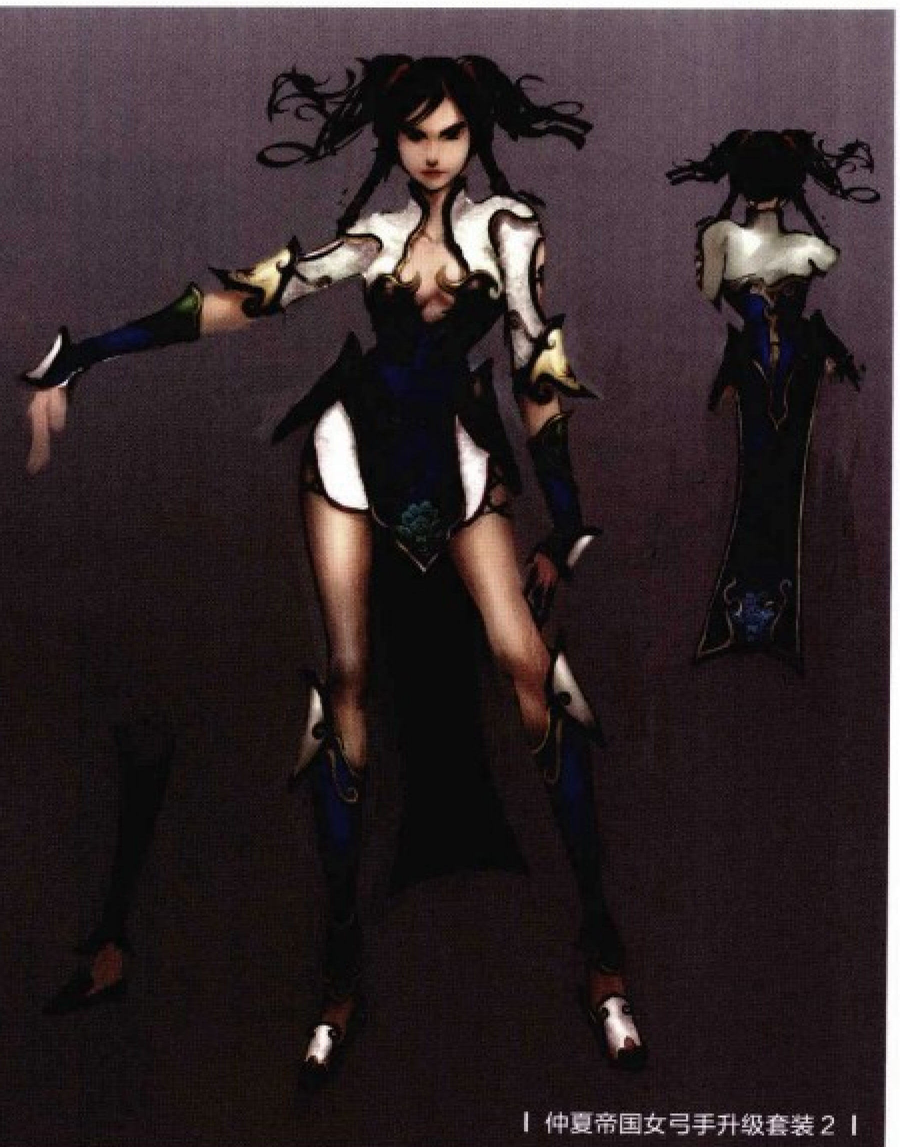
仲夏帝国女蓝玉镜套装

PDG

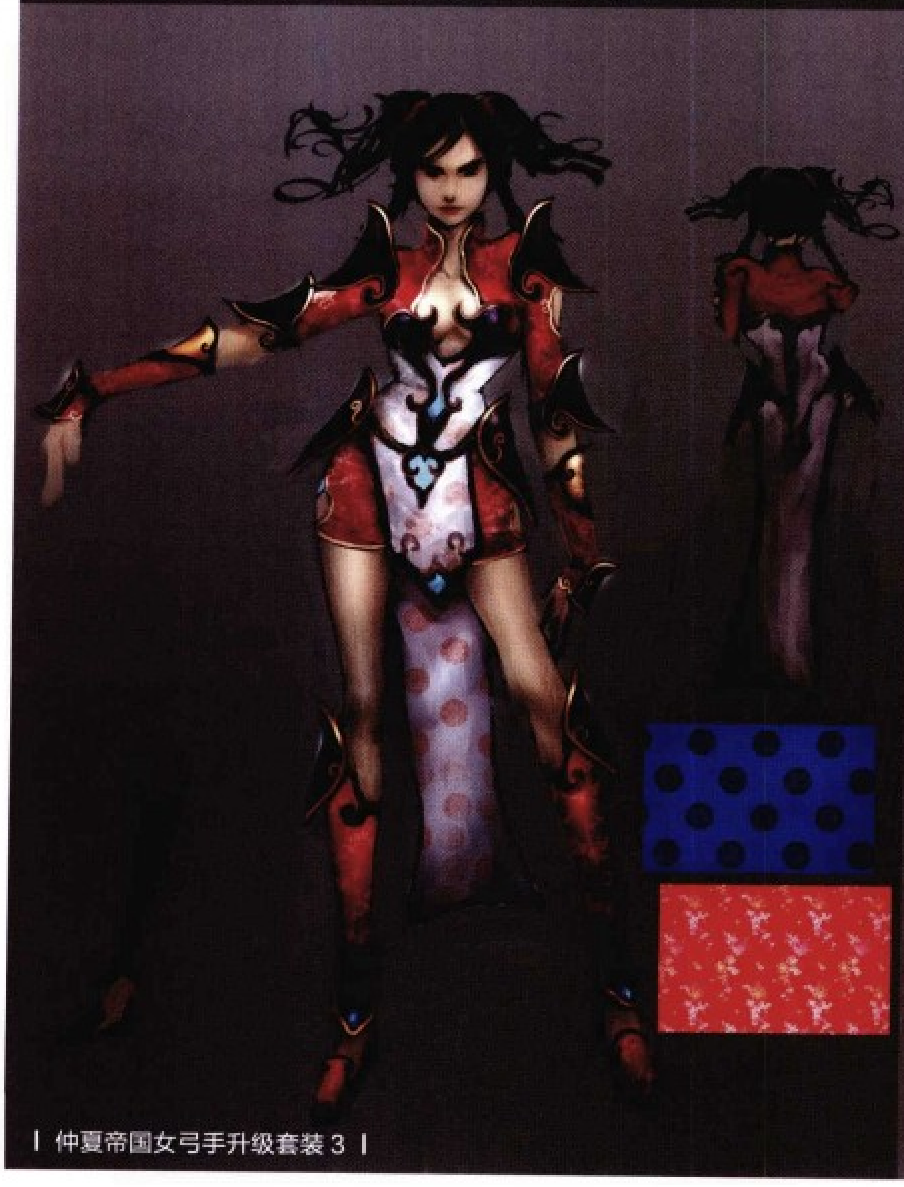
仲夏帝国女弓手套装系列，我采用中式旗袍元素，能强烈地表现出东方女性柔美、性感的形体与美态。



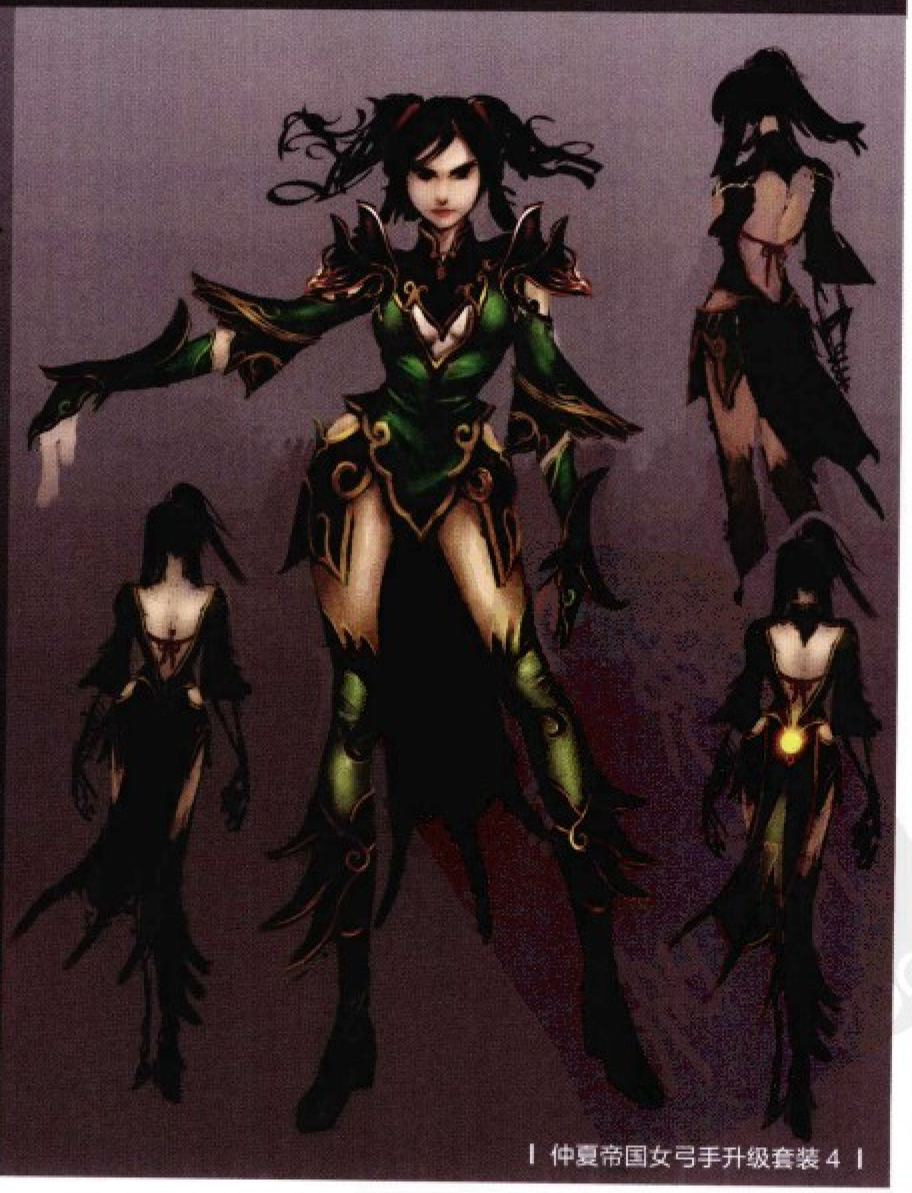
❙ 仲夏帝国女弓手升级套装 1 ❙



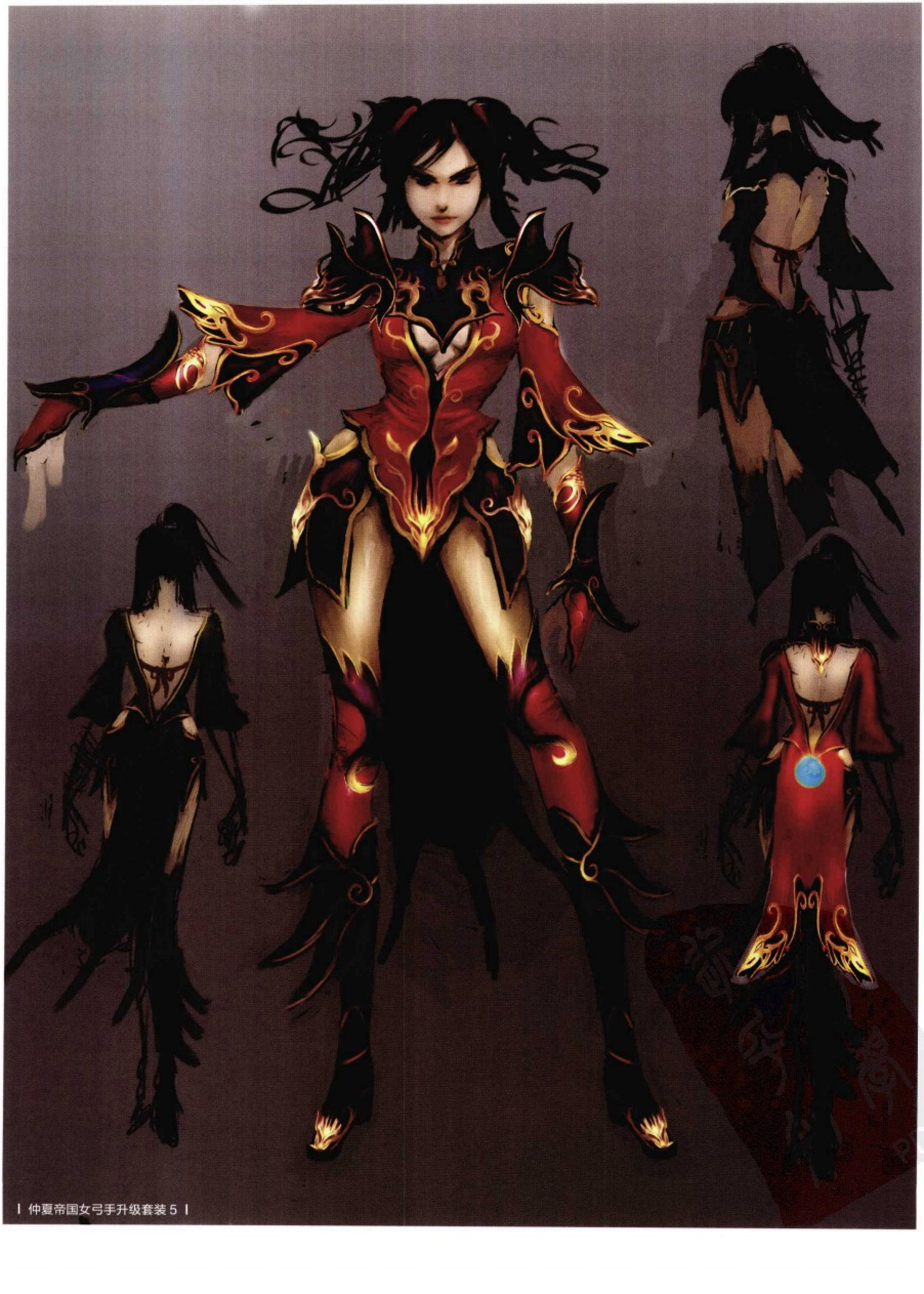
❙ 仲夏帝国女弓手升级套装 2 ❙



❙ 仲夏帝国女弓手升级套装 3 ❙

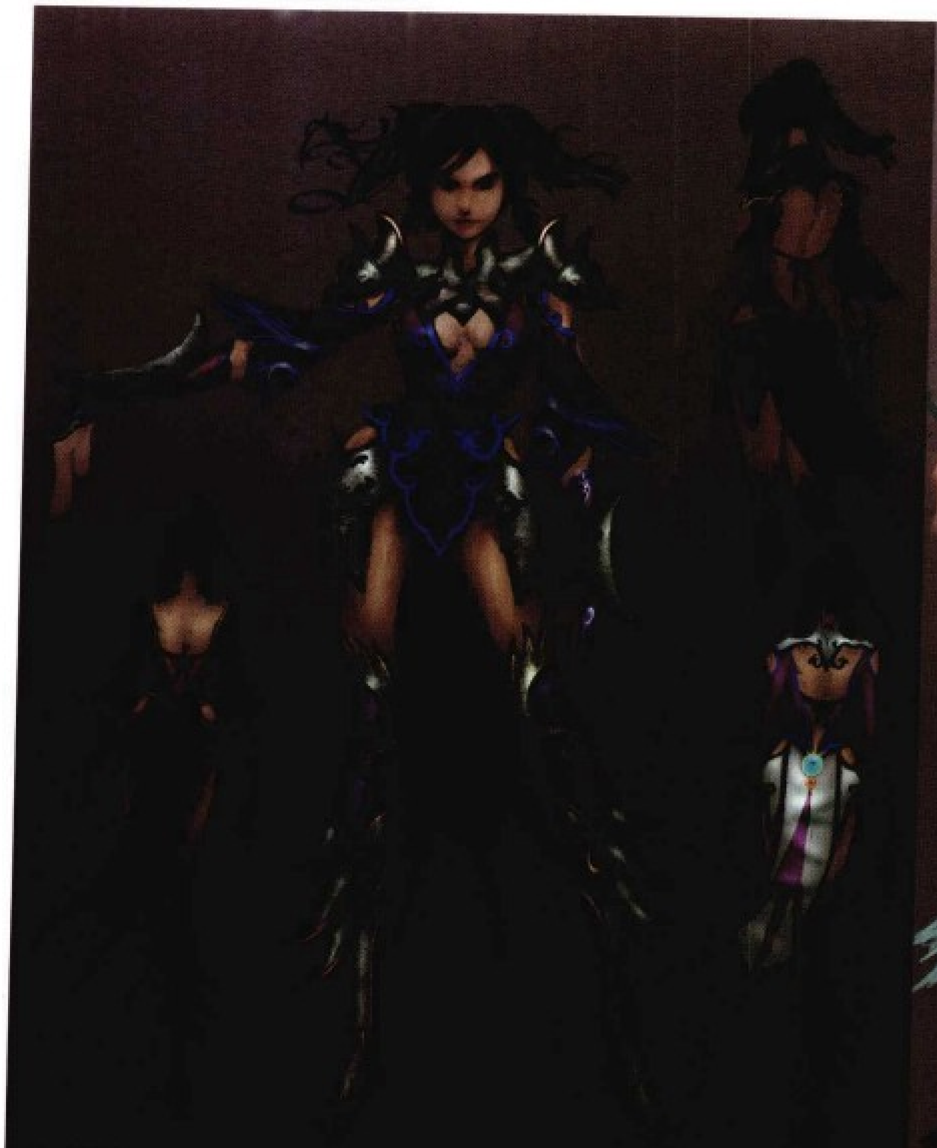


❙ 仲夏帝国女弓手升级套装 4 ❙

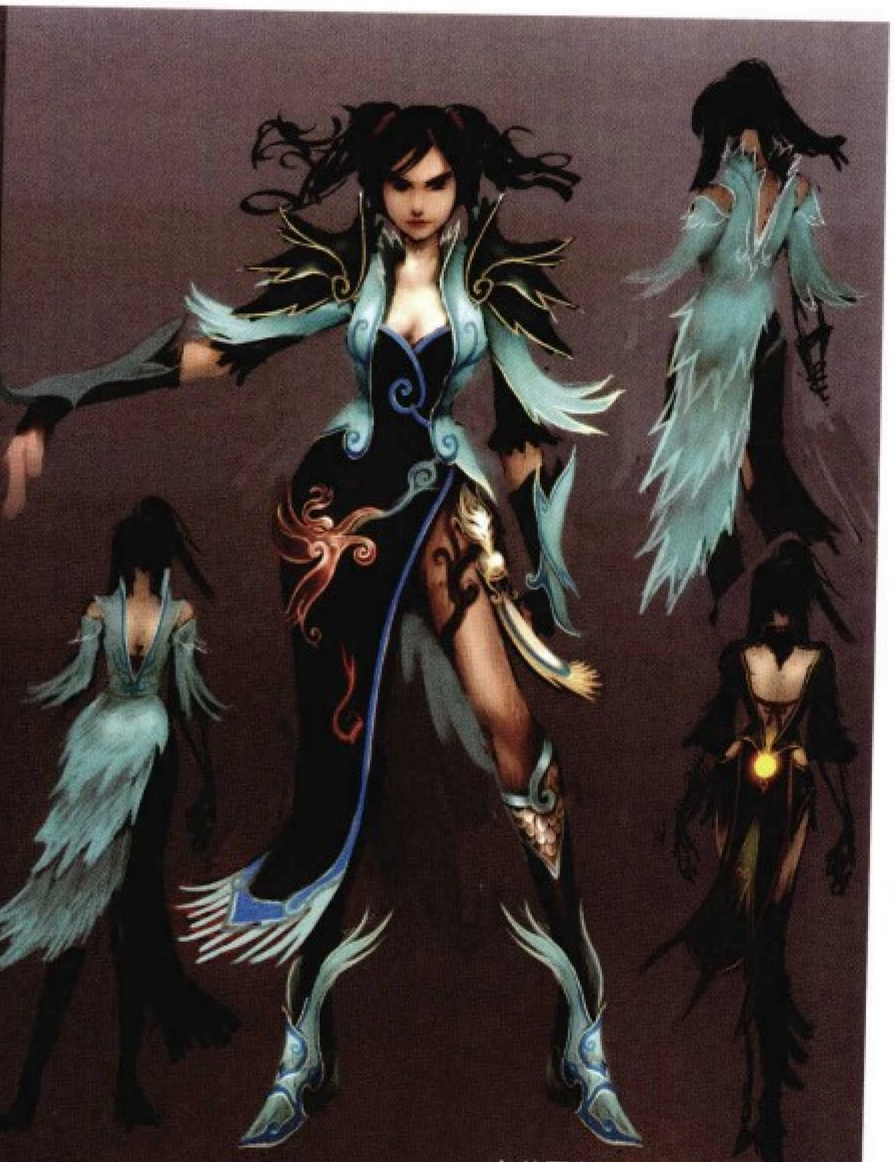


| 仲夏帝国女弓手升级套装 5 |

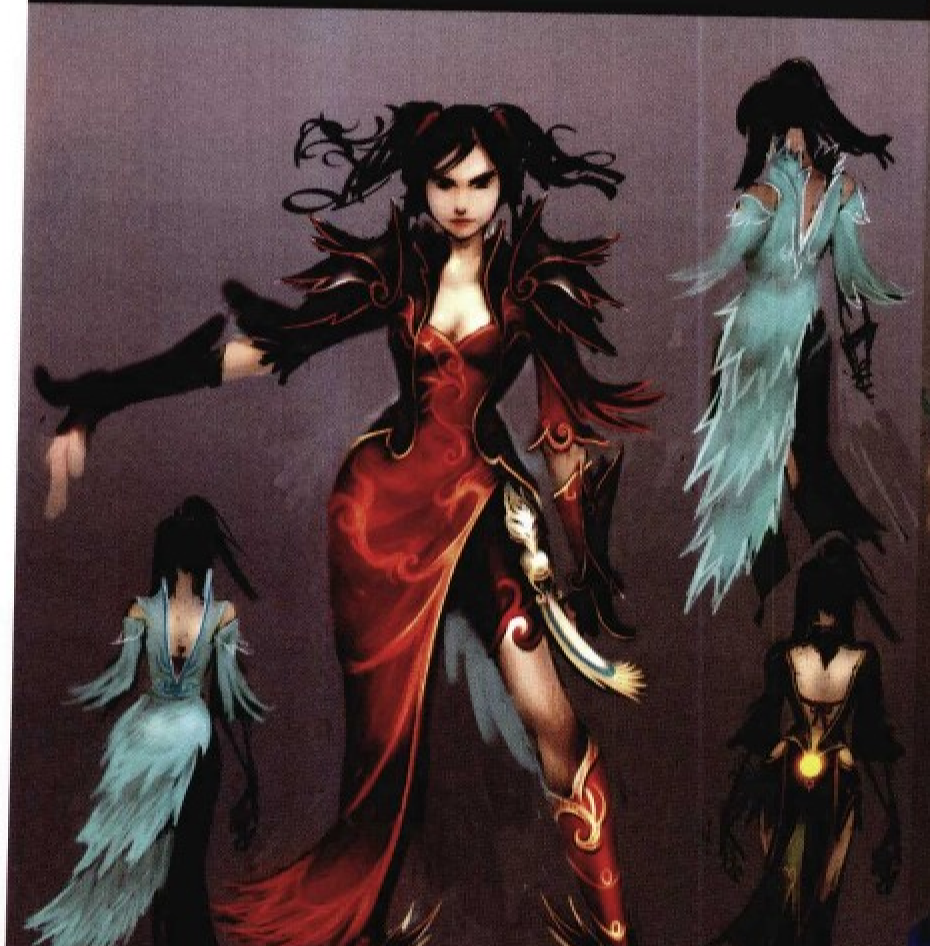
PDG



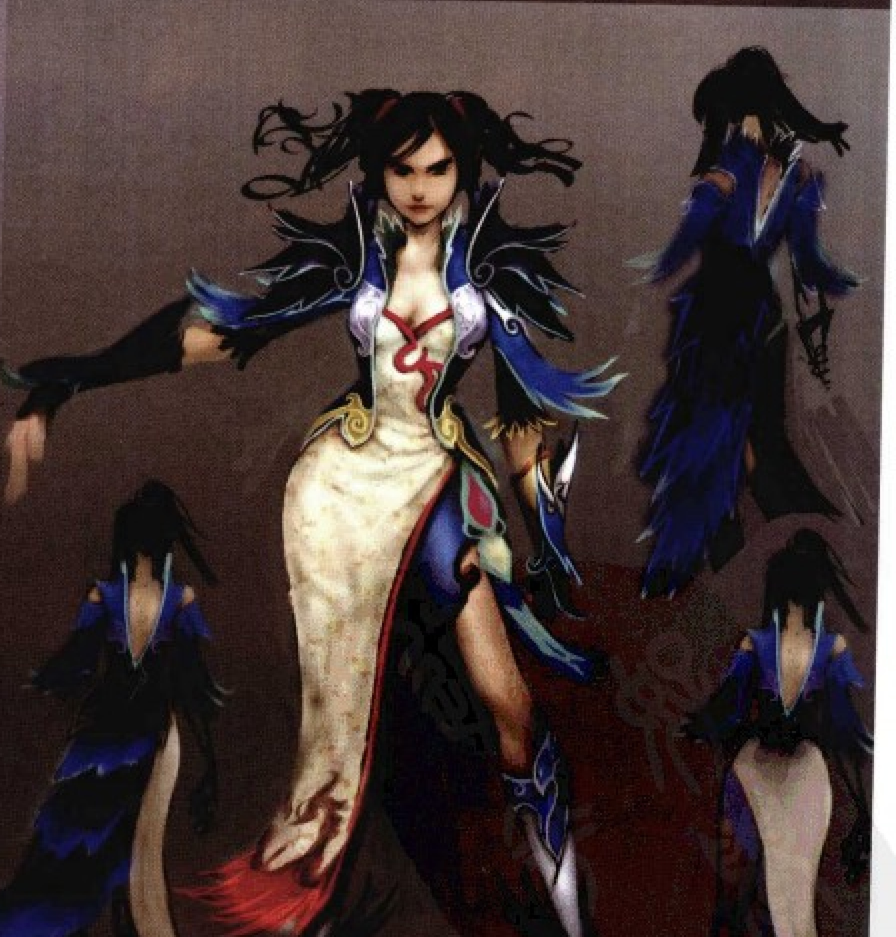
Ⅰ 仲夏帝国女弓手升级套装 6 Ⅰ



Ⅰ 仲夏帝国女弓手升级套装 7 Ⅰ

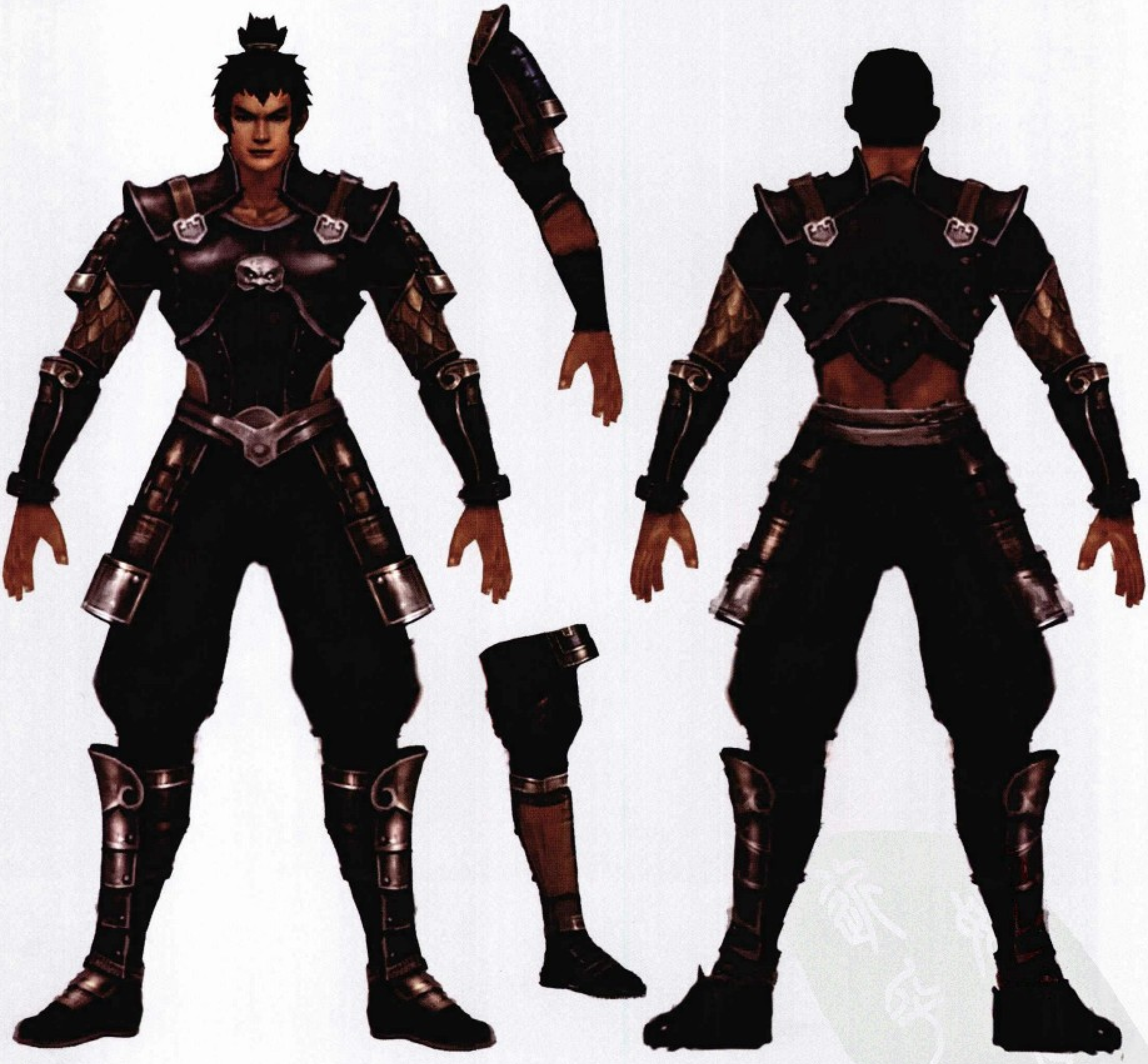


Ⅰ 仲夏帝国女弓手升级套装 8 Ⅰ



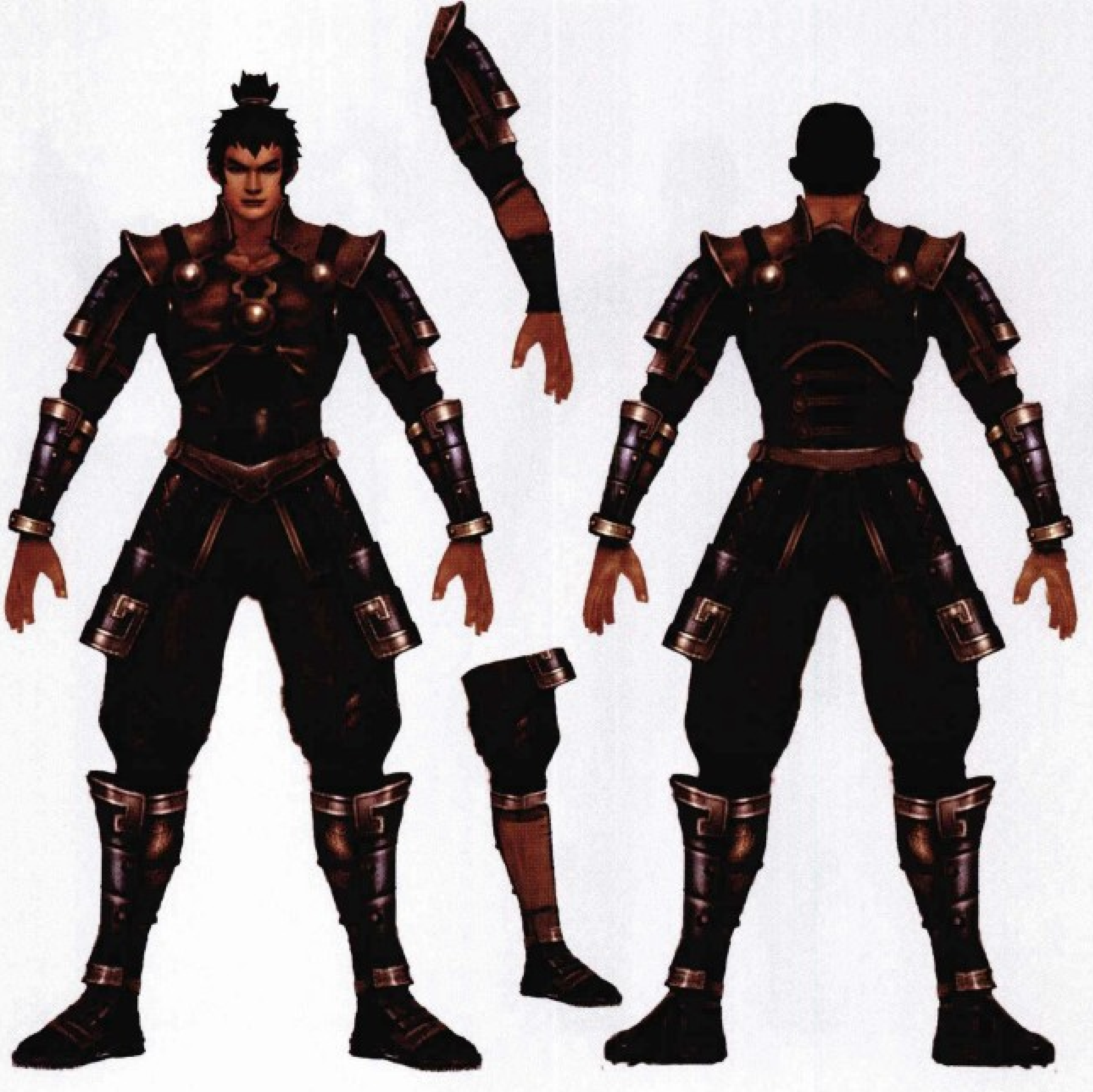
Ⅰ 仲夏帝国女弓手升级套装 9 Ⅰ

变装设计，分为简单变装设计和复杂变装设计。简单变装设计，在原设计和贴图 UV 还有模型不变的情况下，只须进行色彩搭配变化。复杂变装设计，在原设计基础上，不仅变换了色彩搭配，还要加些小装饰设计。设计能体现出诚意，前者就是偷懒、取巧；后者才是动了脑筋的。

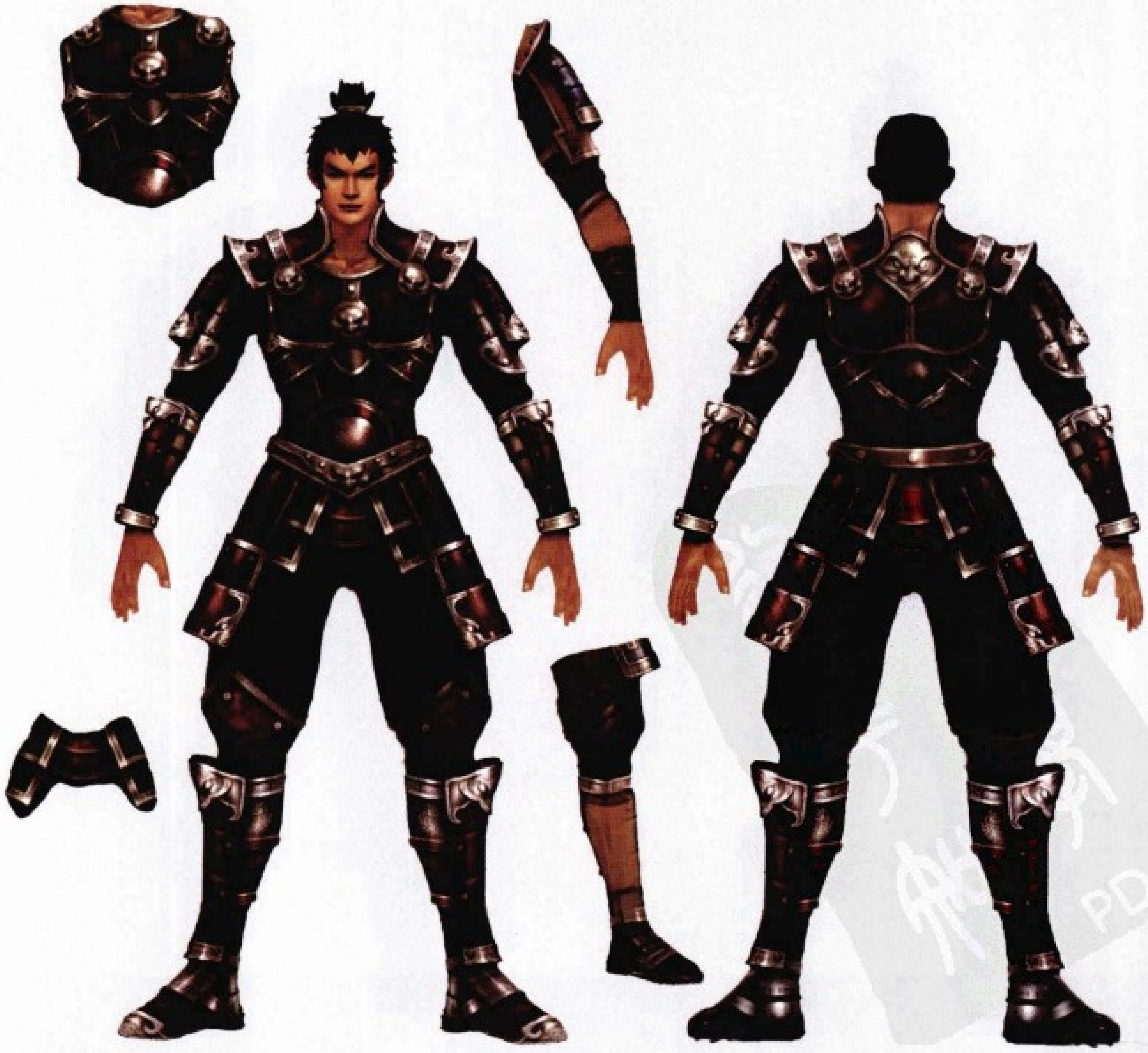


仲夏帝国男铁套装（战士职业）

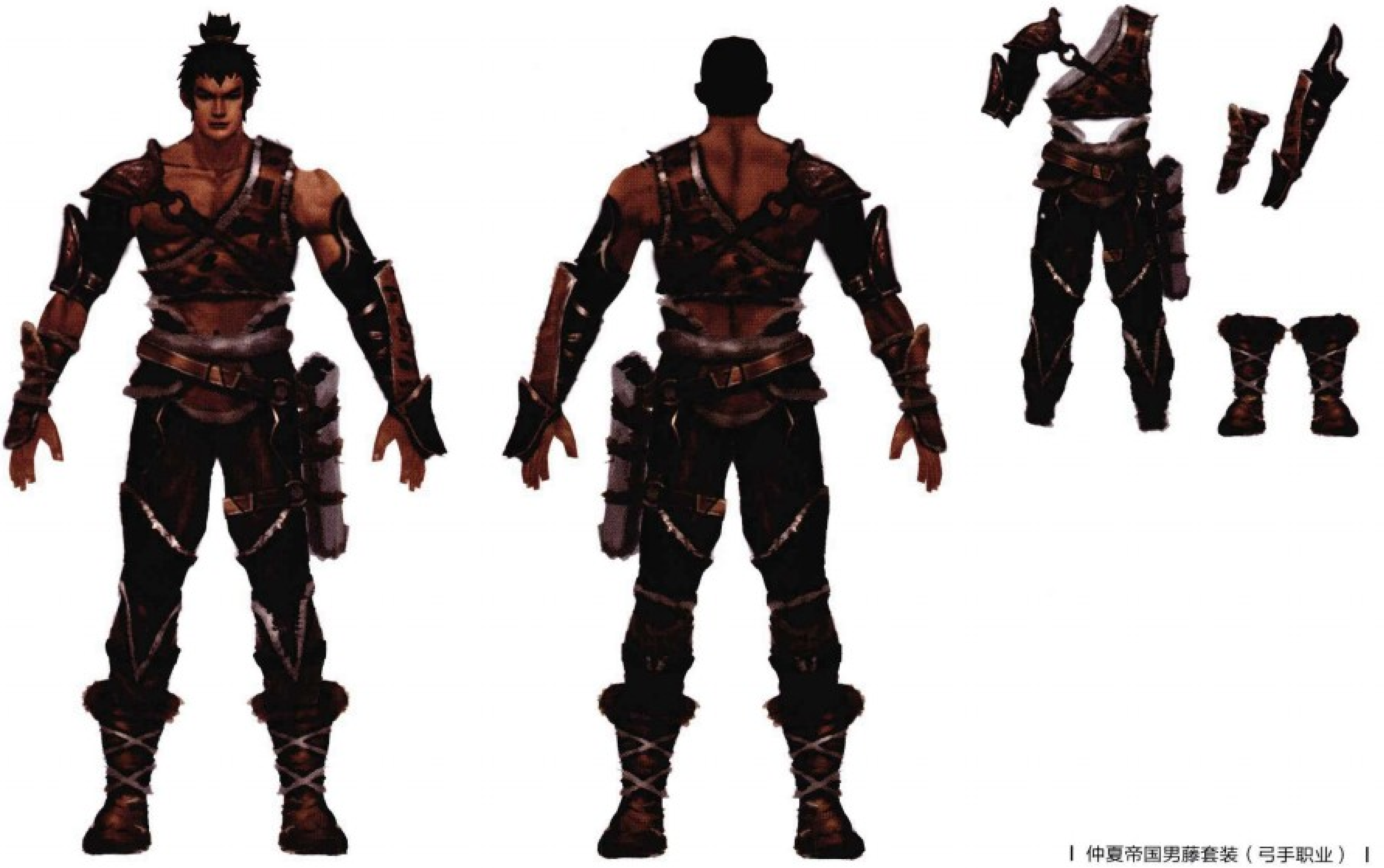
PDG



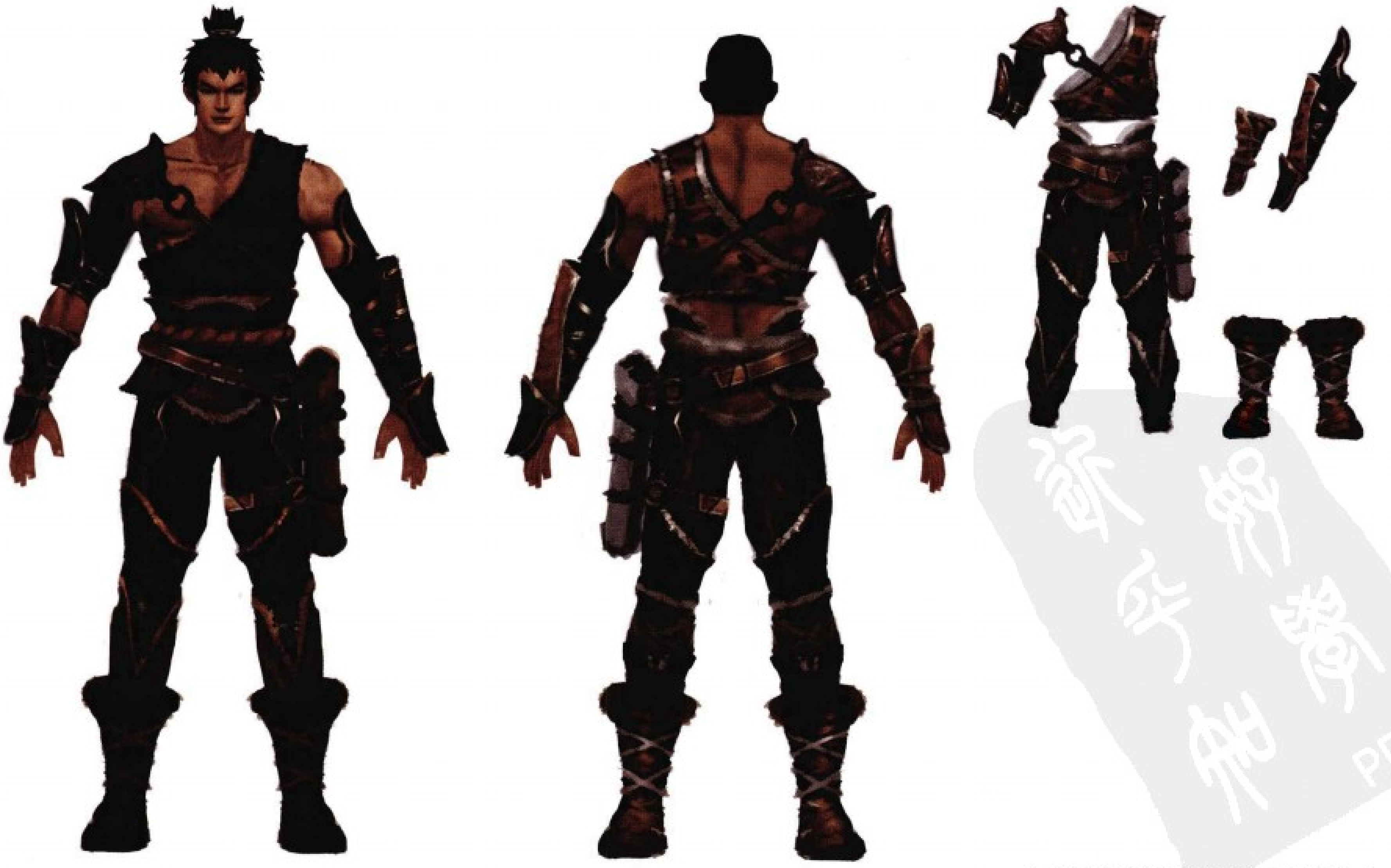
仲夏帝国男精致铁套装（战士职业）



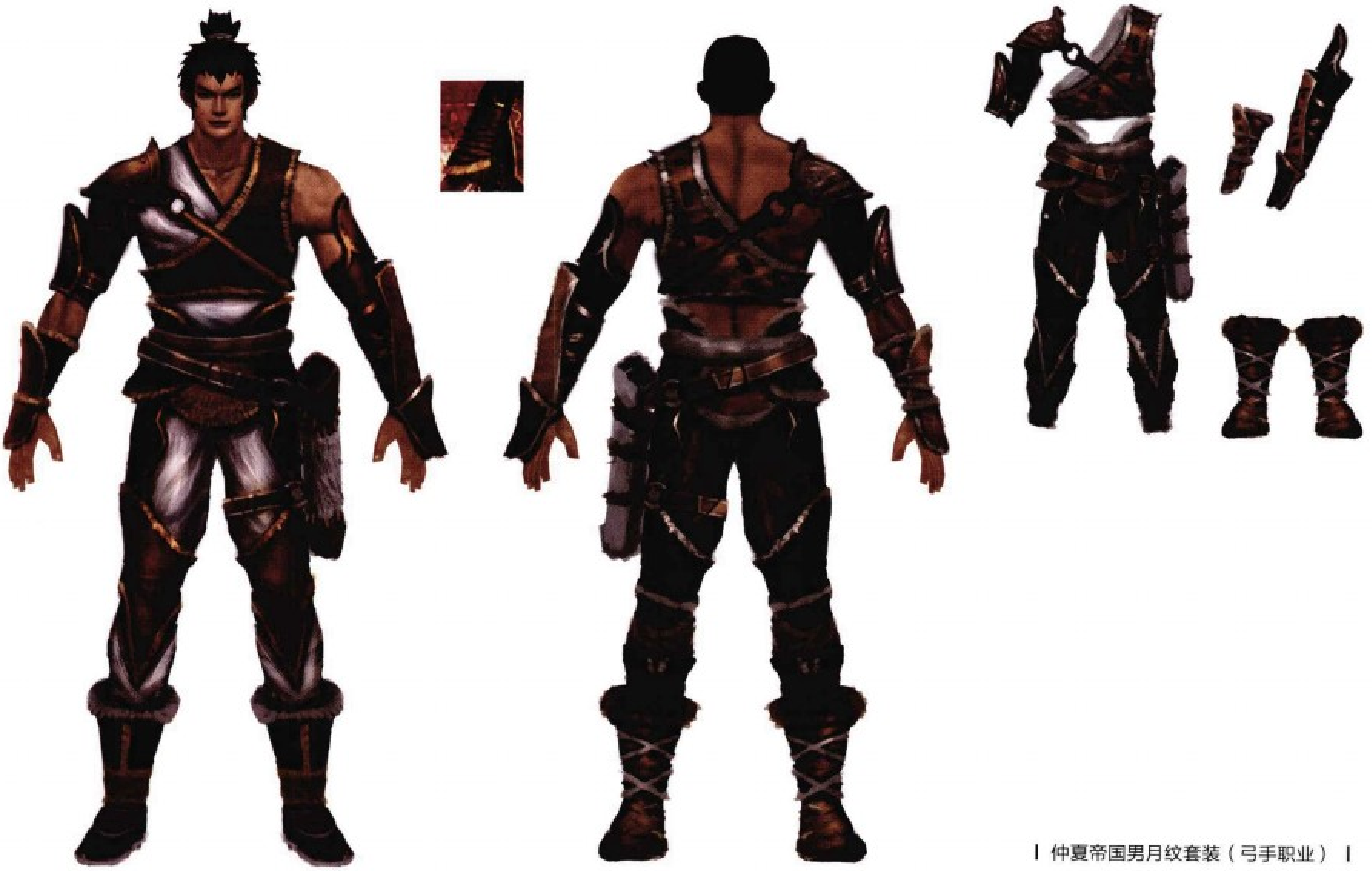
仲夏帝国男勇者套装（战士职业）



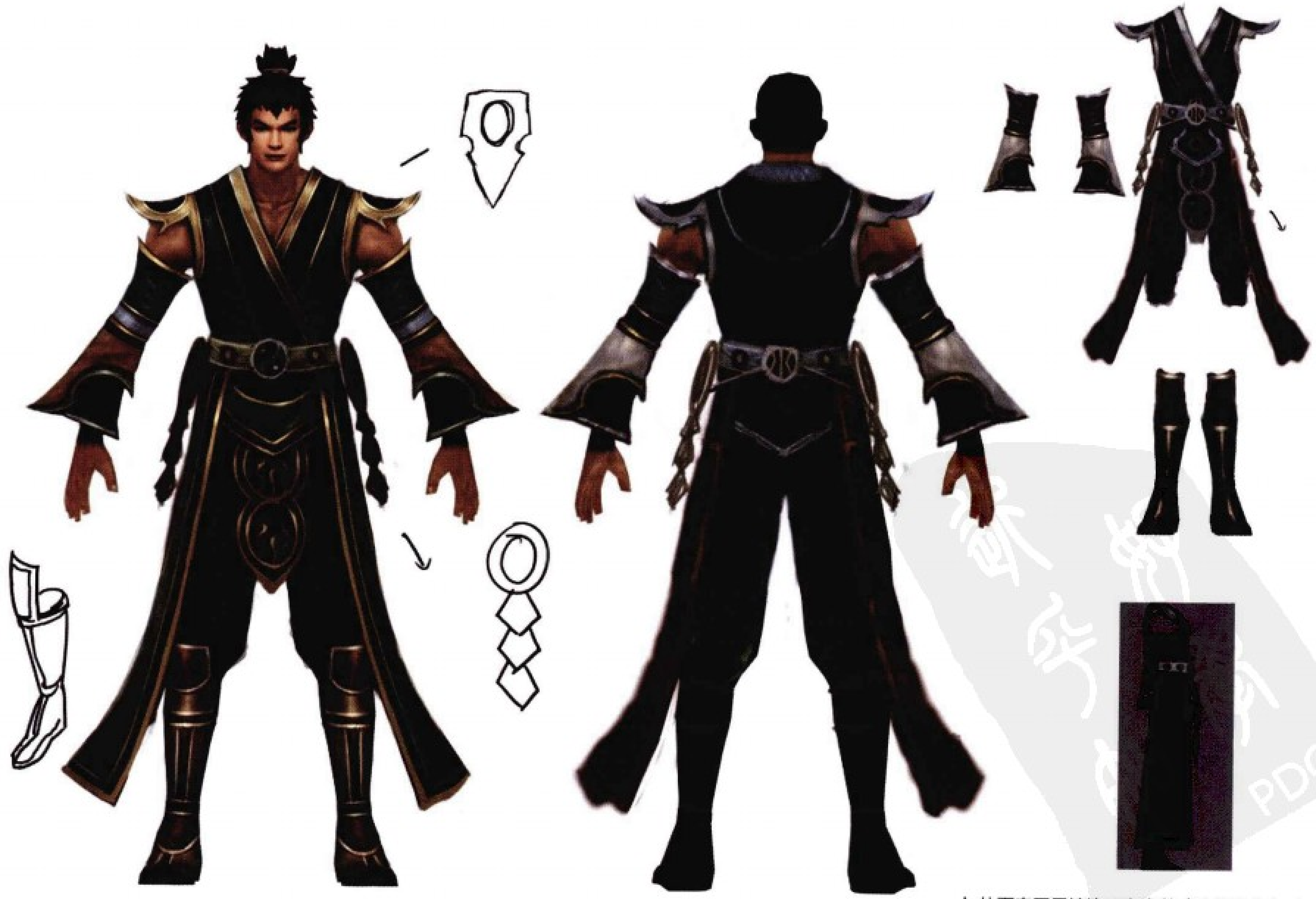
仲夏帝国男藤套装（弓手职业）



仲夏帝国男锦布藤套装（弓手职业）

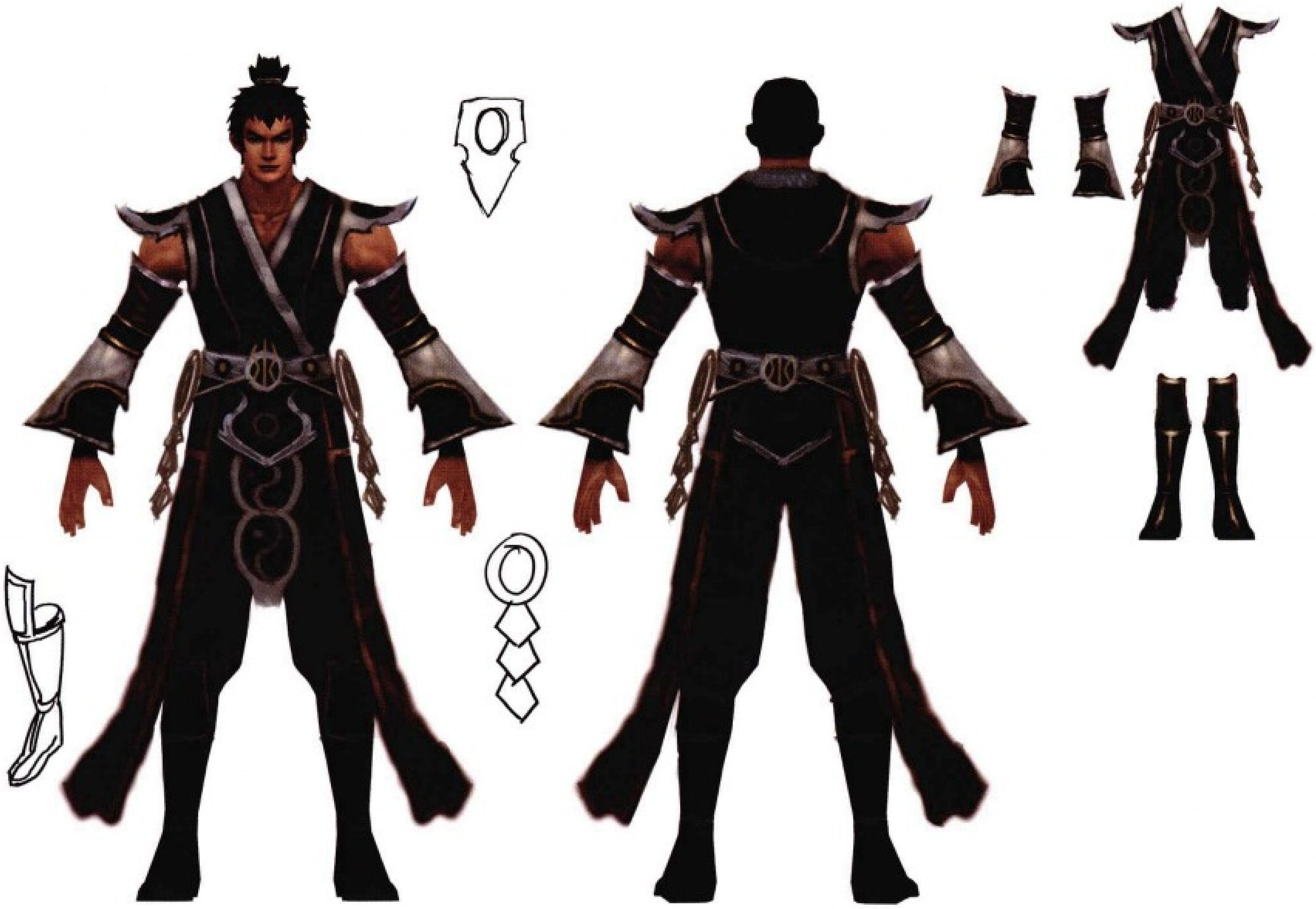


| 仲夏帝国男月纹套装（弓手职业） |

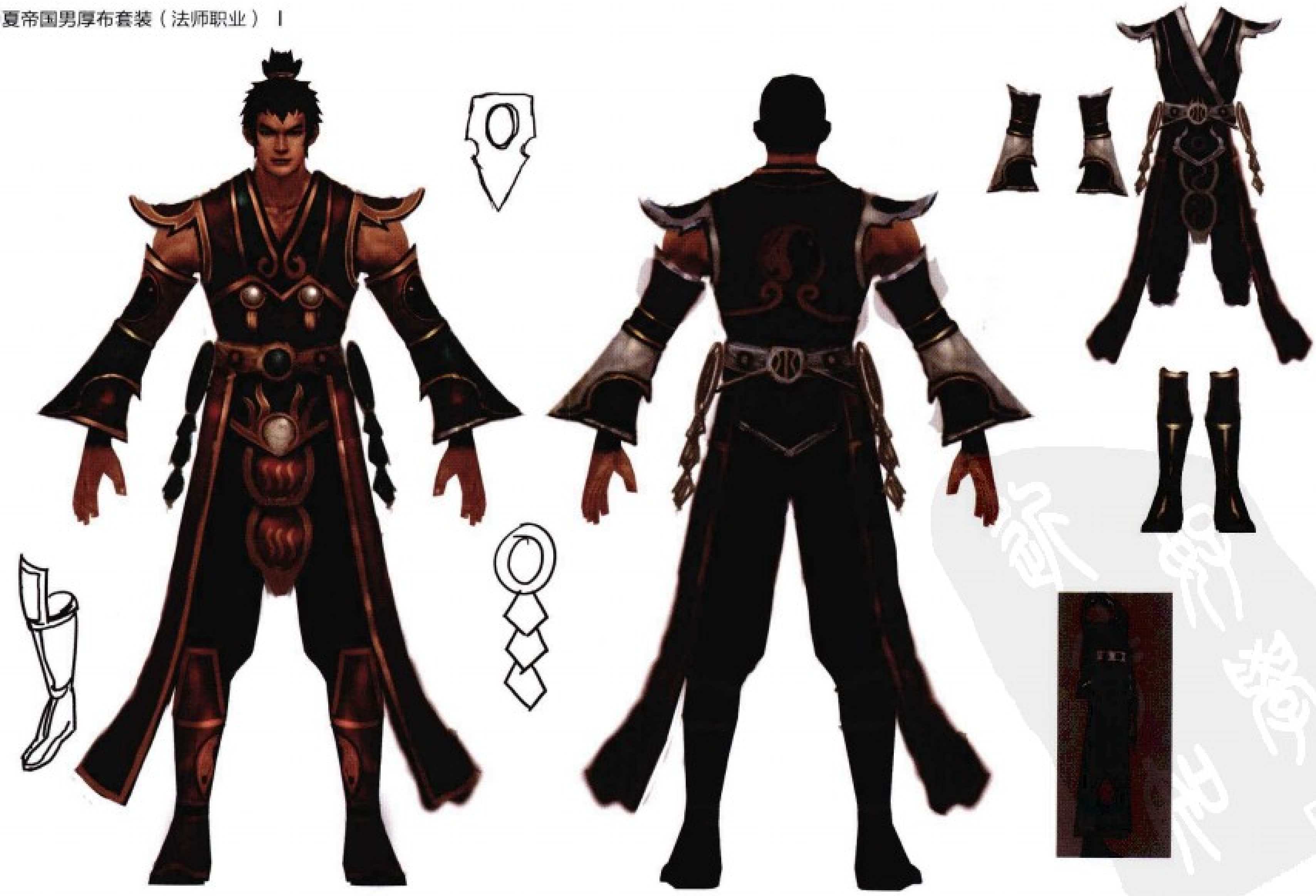


| 仲夏帝国男镶边厚布套装（法师职业） |

PDG

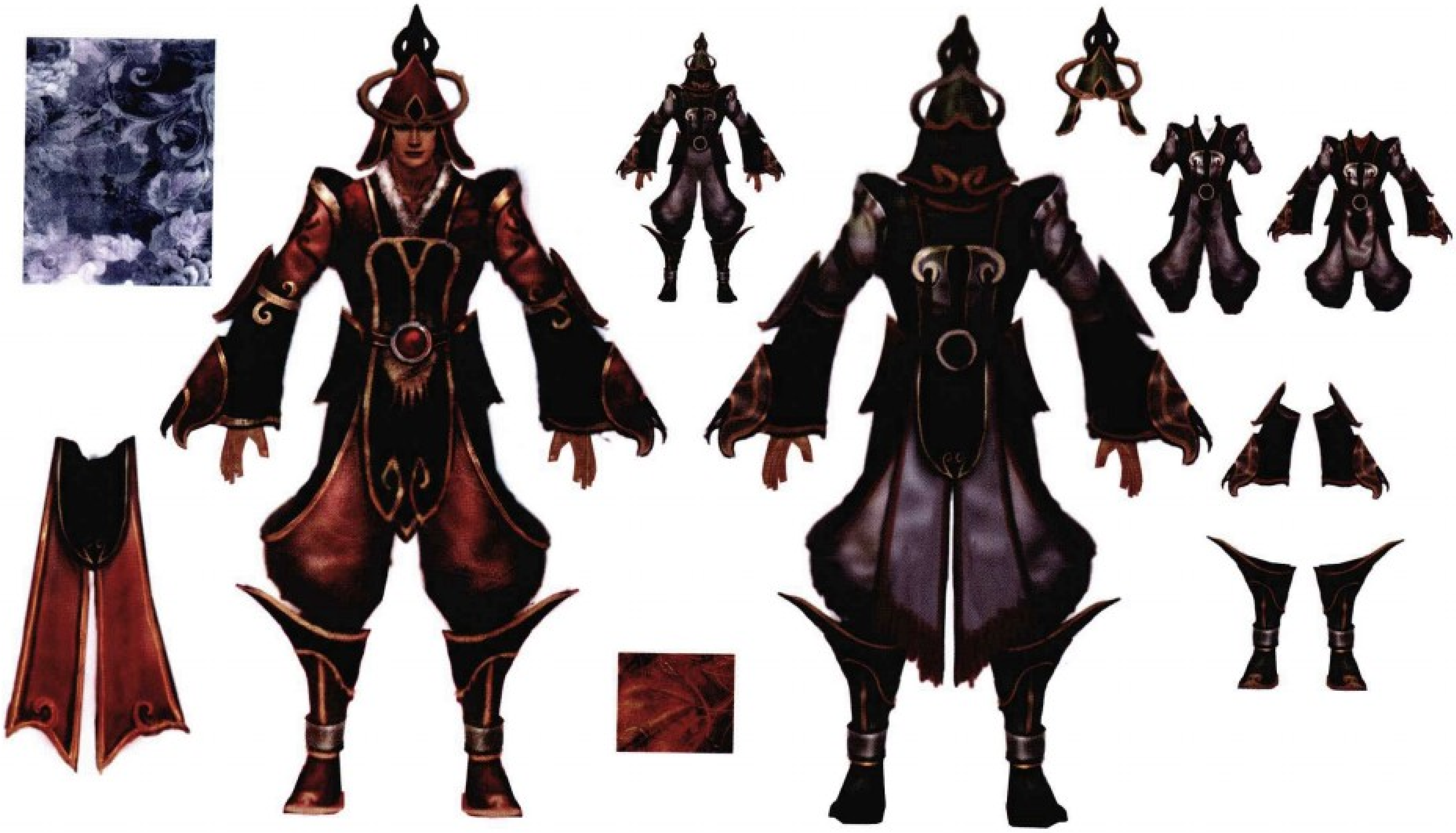


丨 仲夏帝国男厚布套装（法师职业） 丨

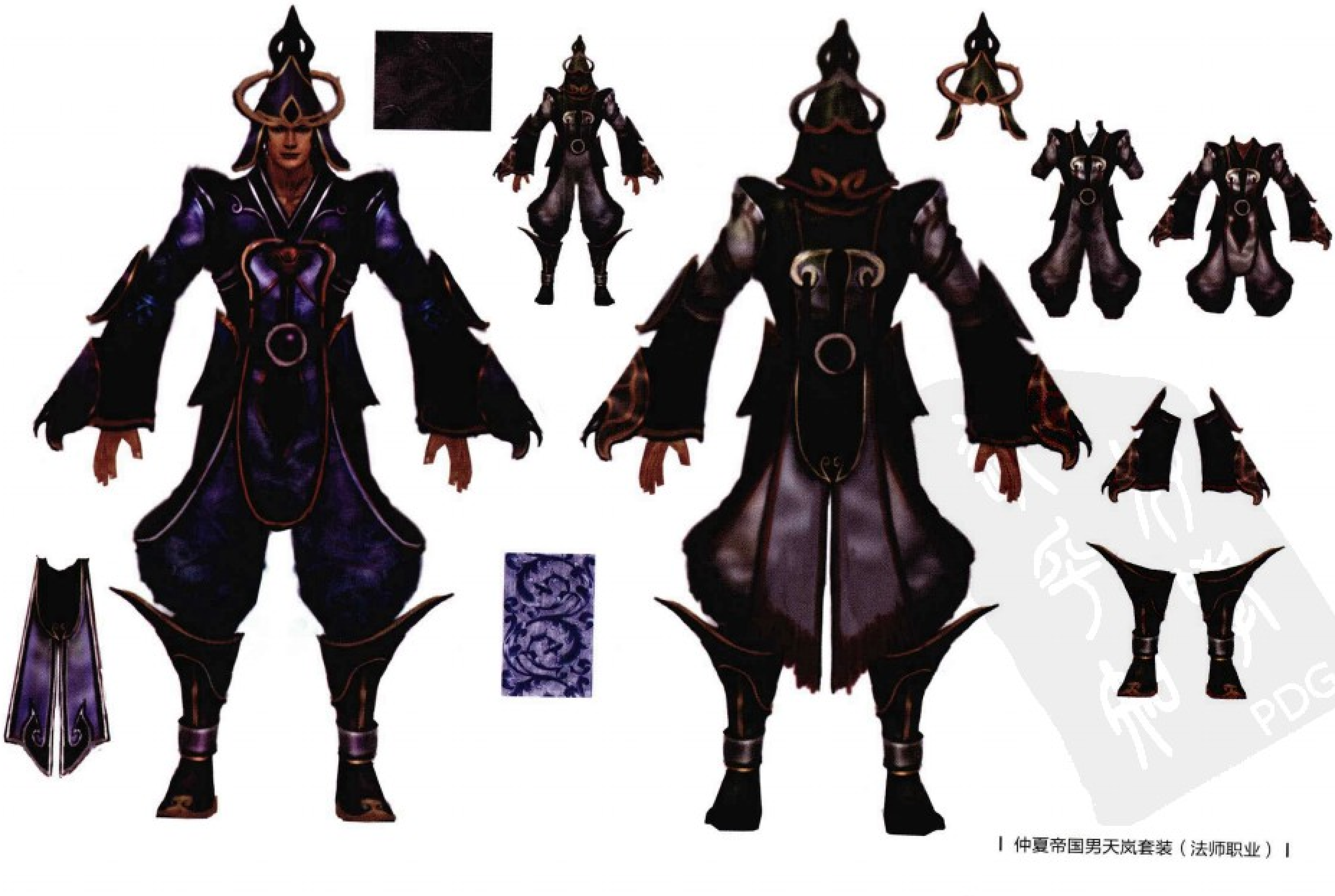


丨 仲夏帝国男咒纹套装（法师职业） 丨

PDG

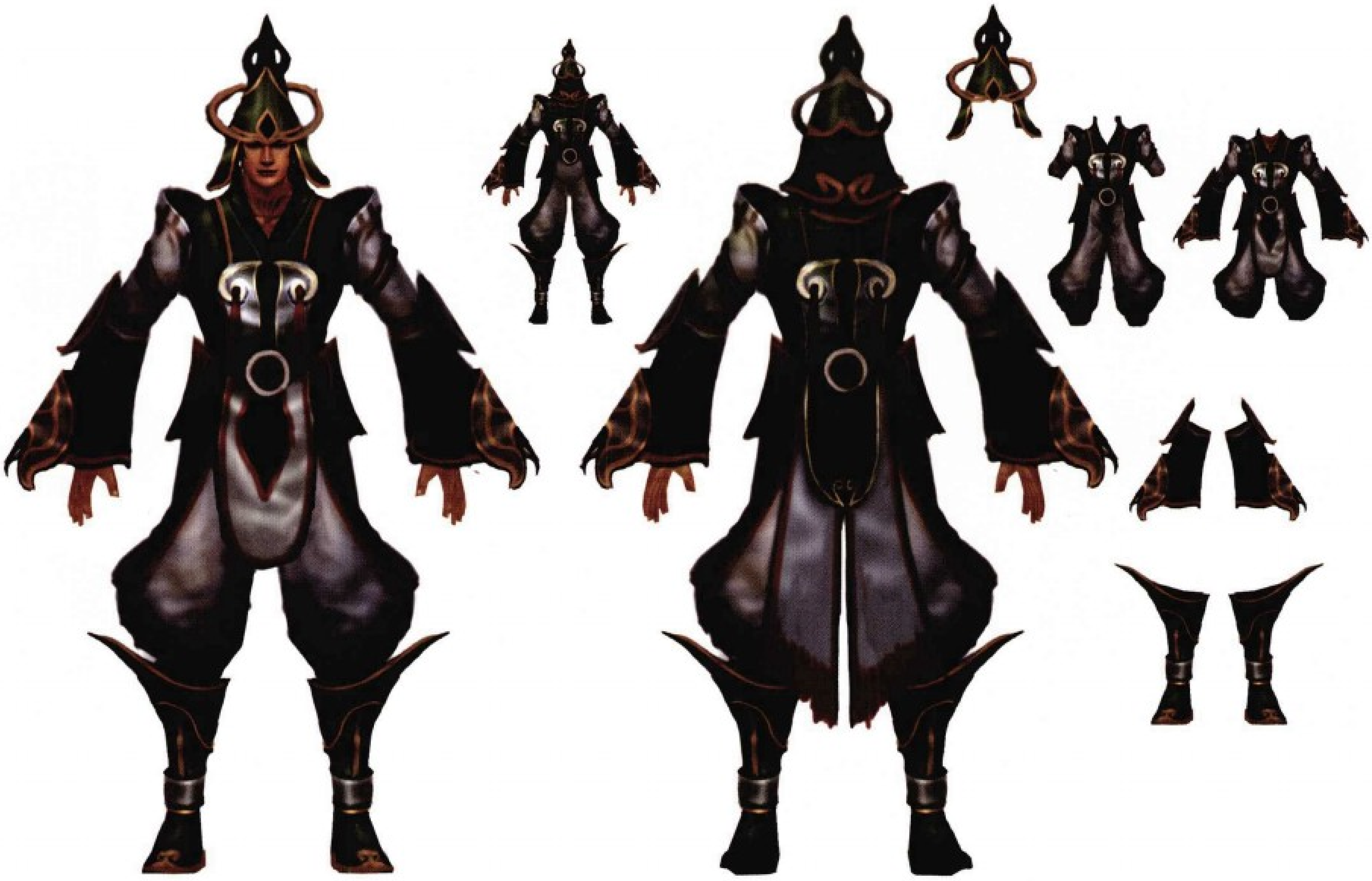


Ⅰ 仲夏帝国男地岚套装（法师职业）Ⅰ

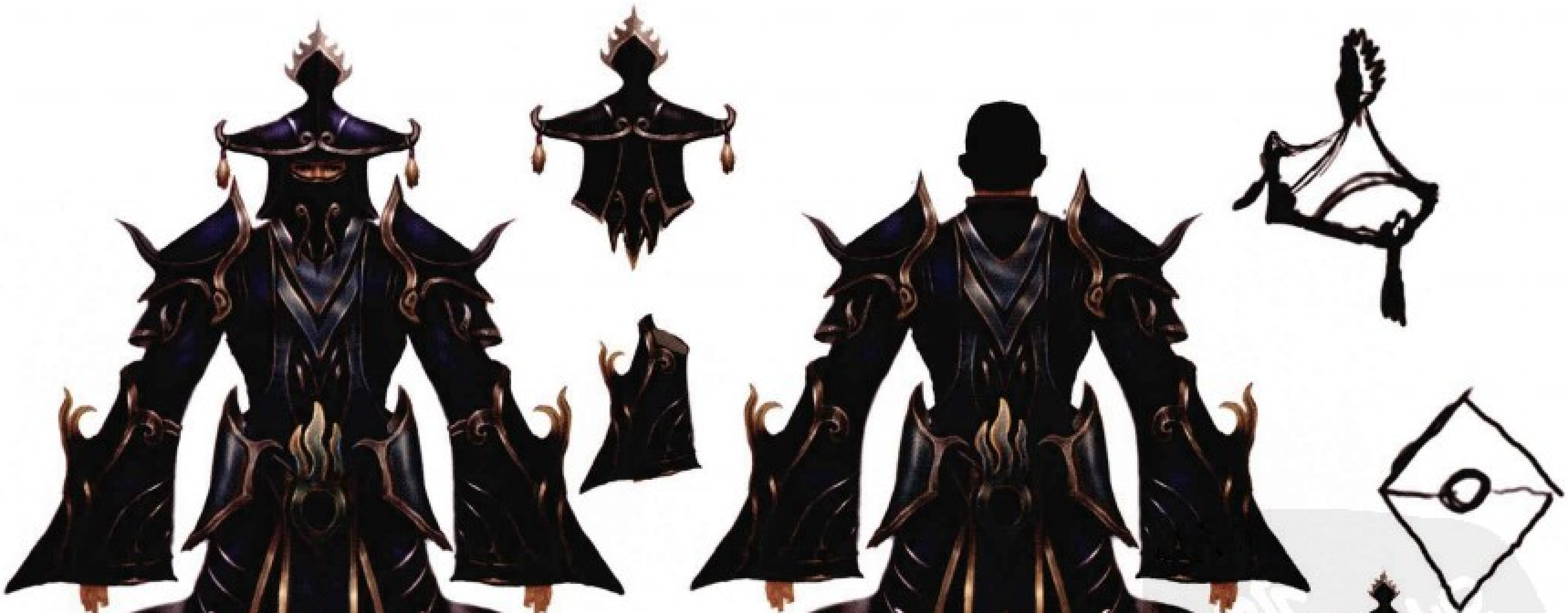


Ⅰ 仲夏帝国男天岚套装（法师职业）Ⅰ

PDG

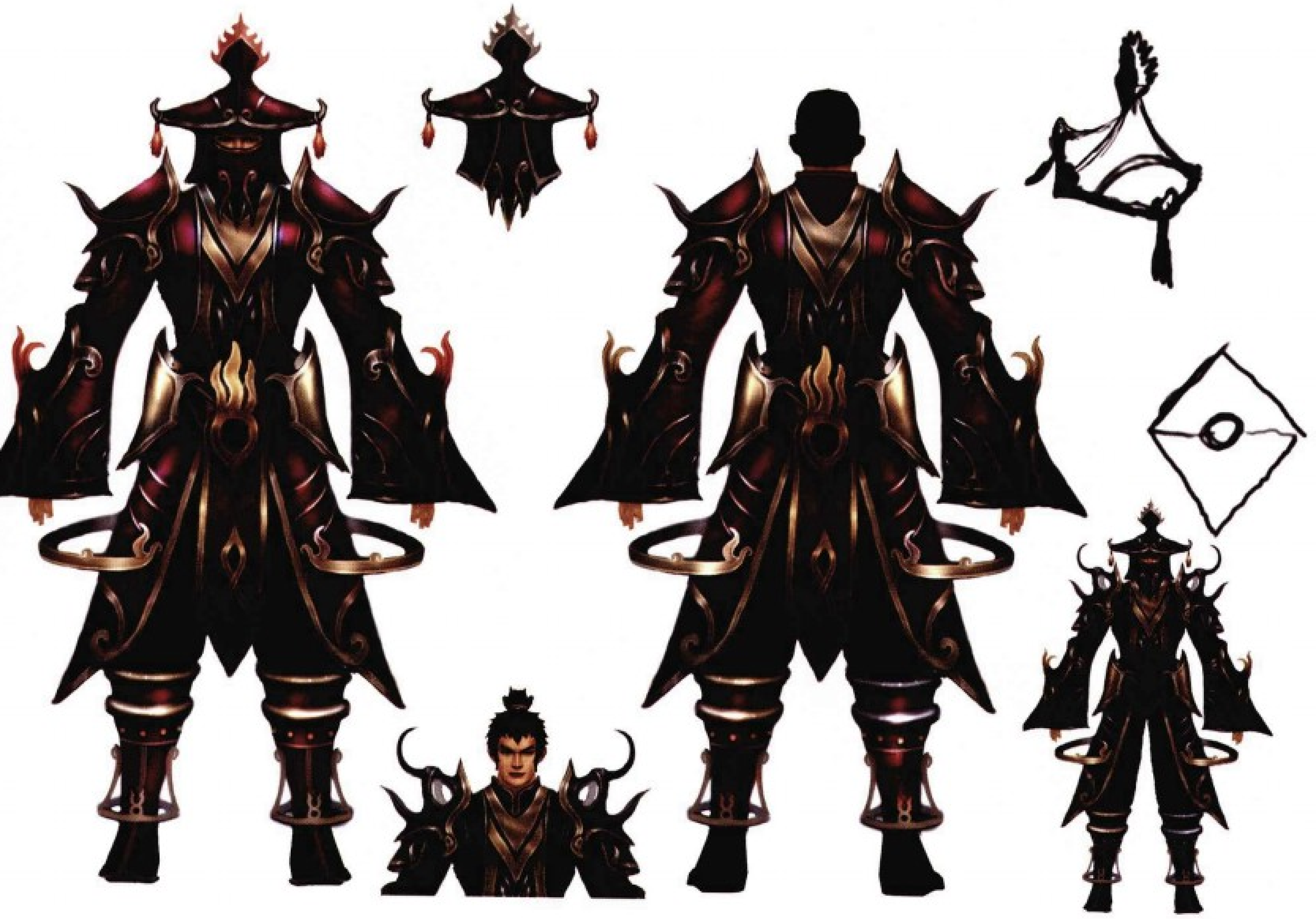


仲夏帝国男玉岚套装（法师职业）

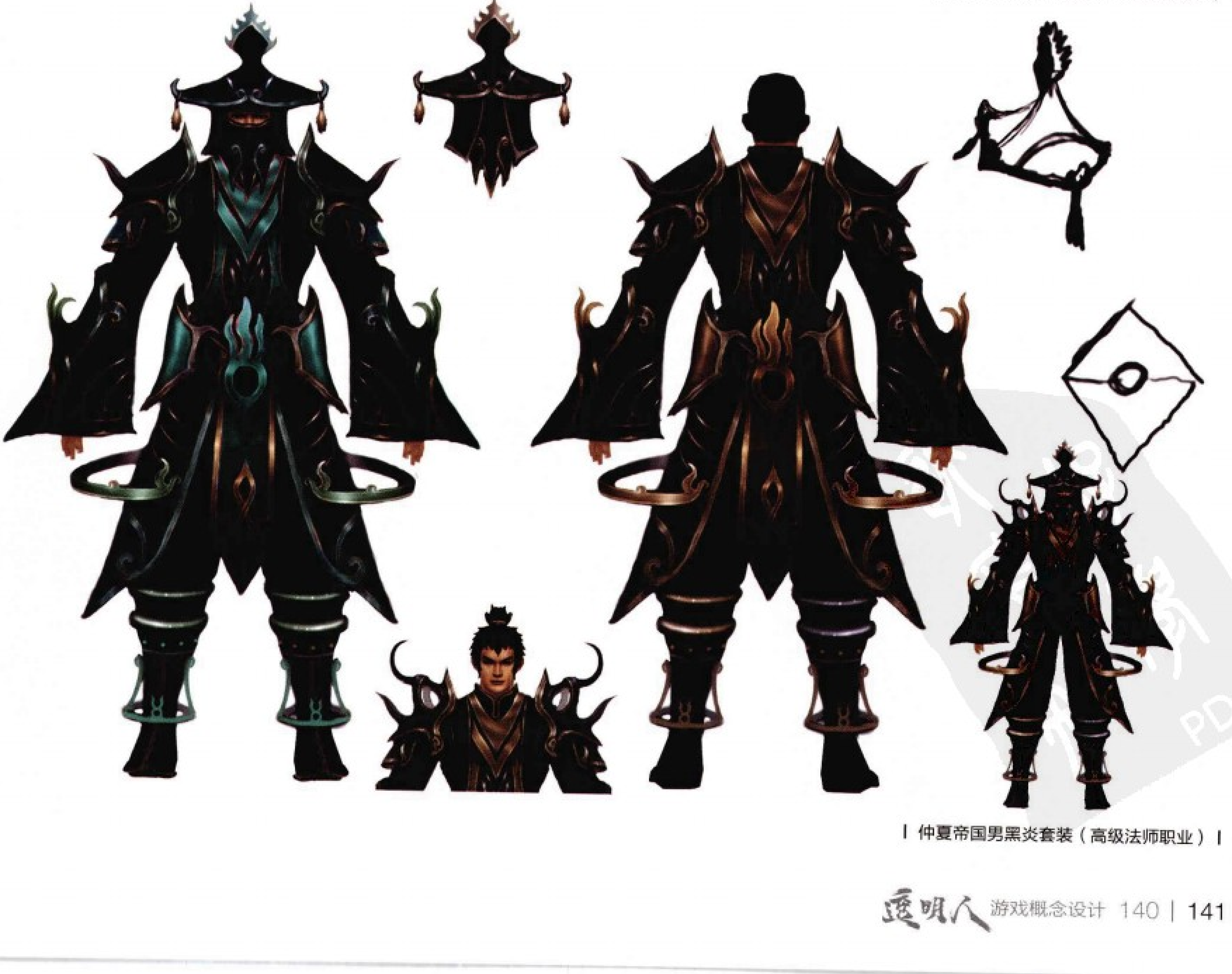


仲夏帝国男蓝玉镜套装（高级法师职业）

PDG

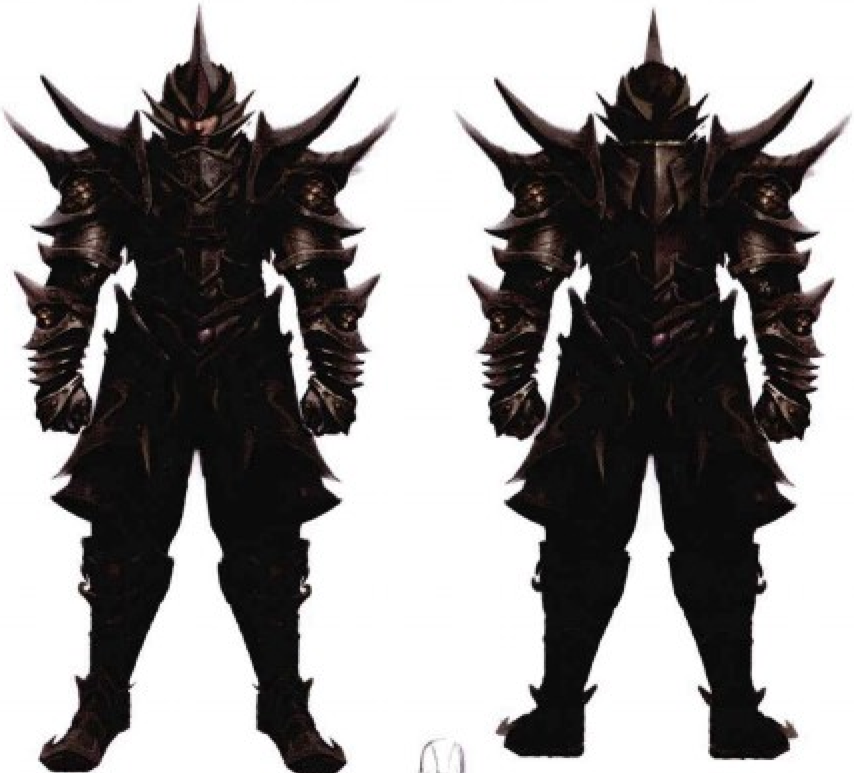


仲夏帝国男赤血套装（高级法师职业）

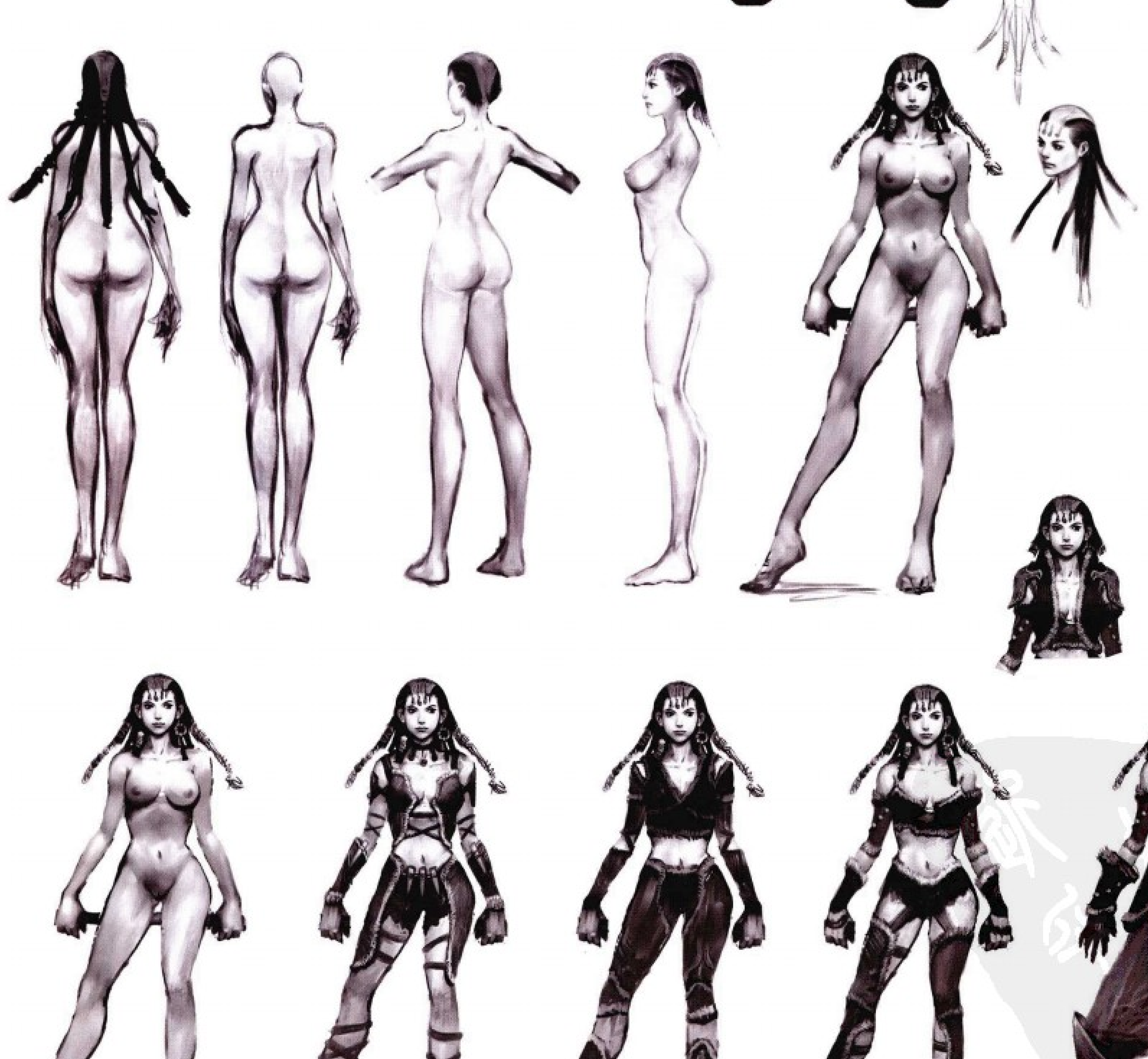


仲夏帝国男黑炎套装（高级法师职业）

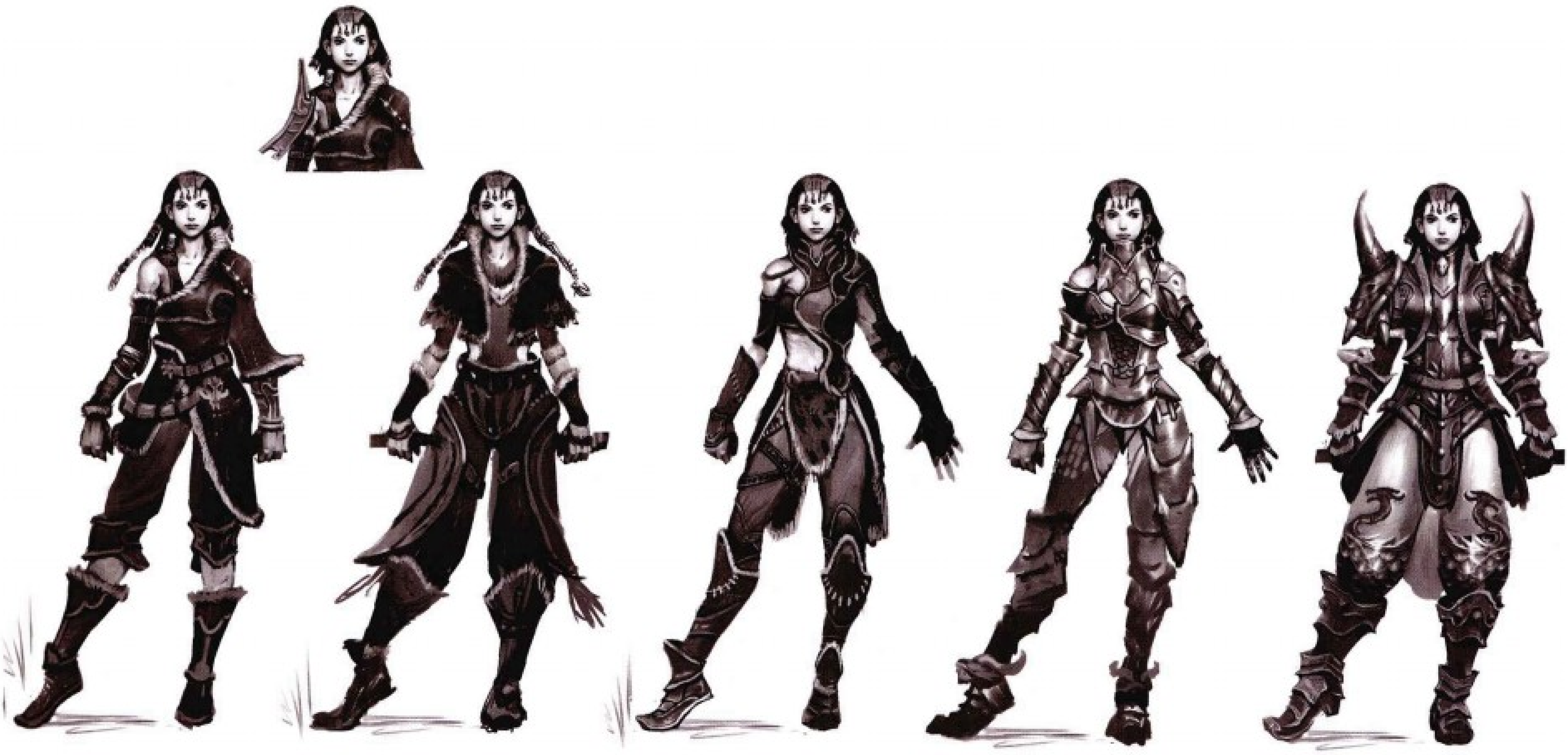
帝国男高级战士套装，看上去像圣斗士的感觉。



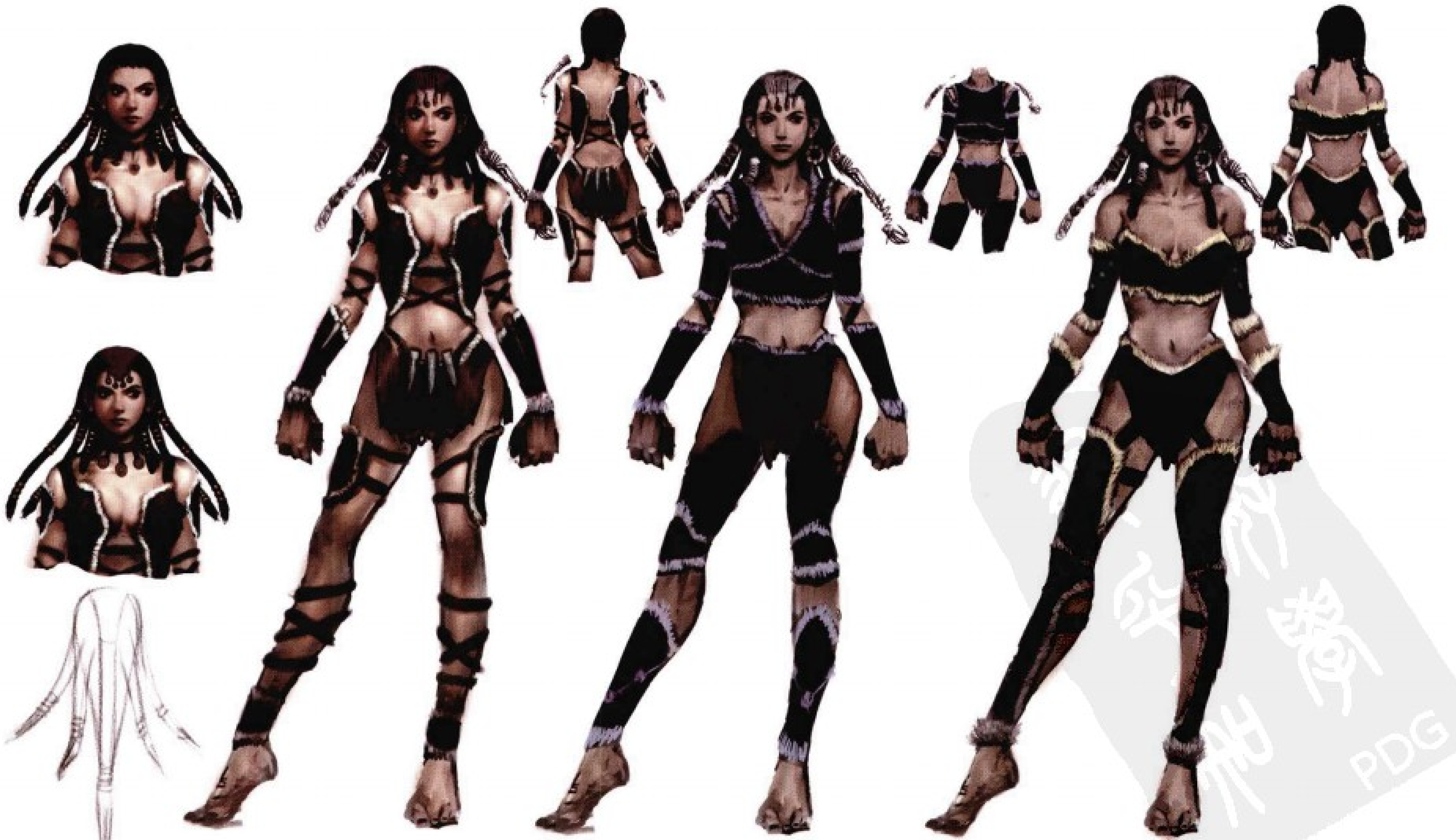
古月部落女形体确定草图，在画角色装备前要确定角色的基本体型，才能直接设计装备。



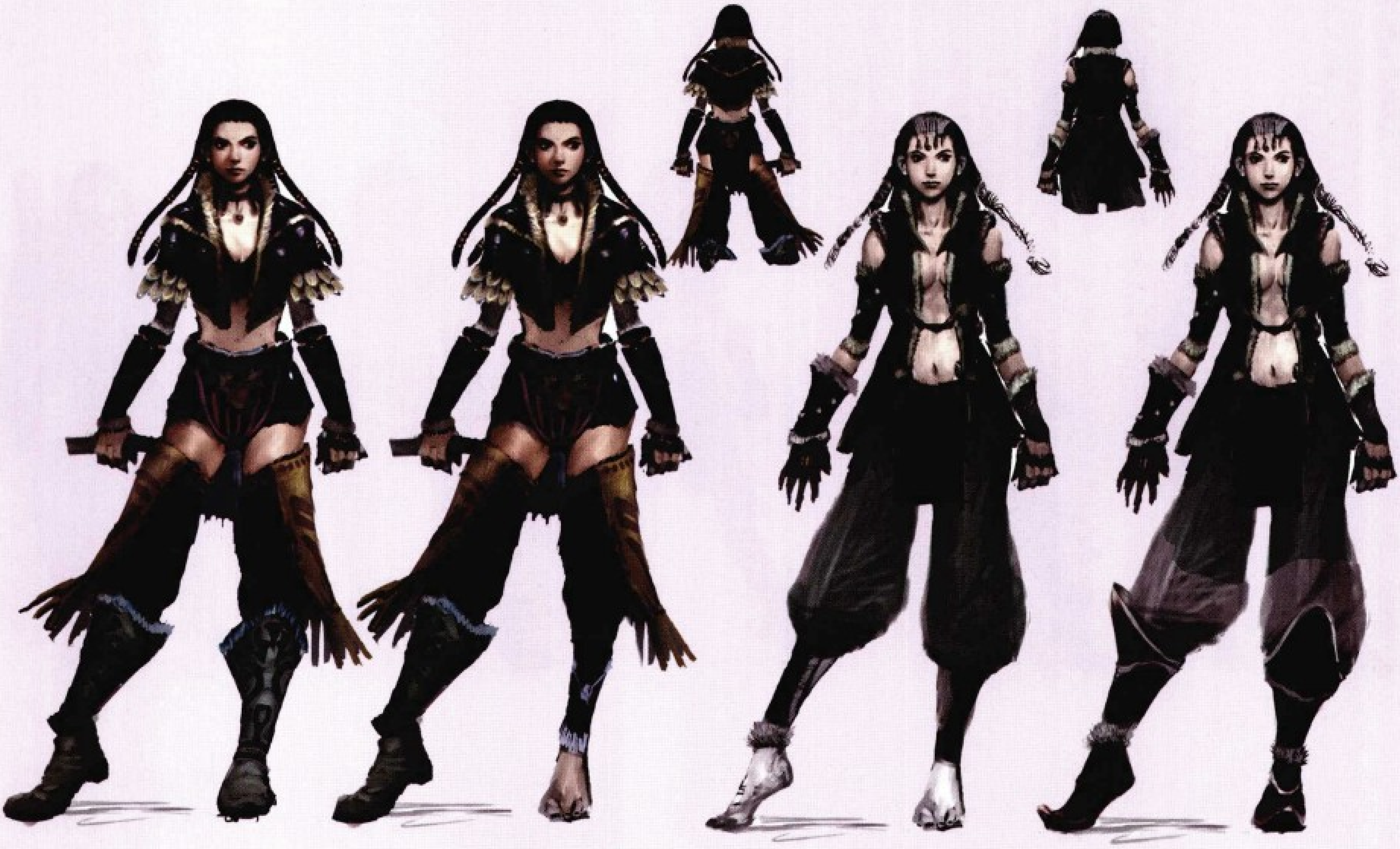
PDG



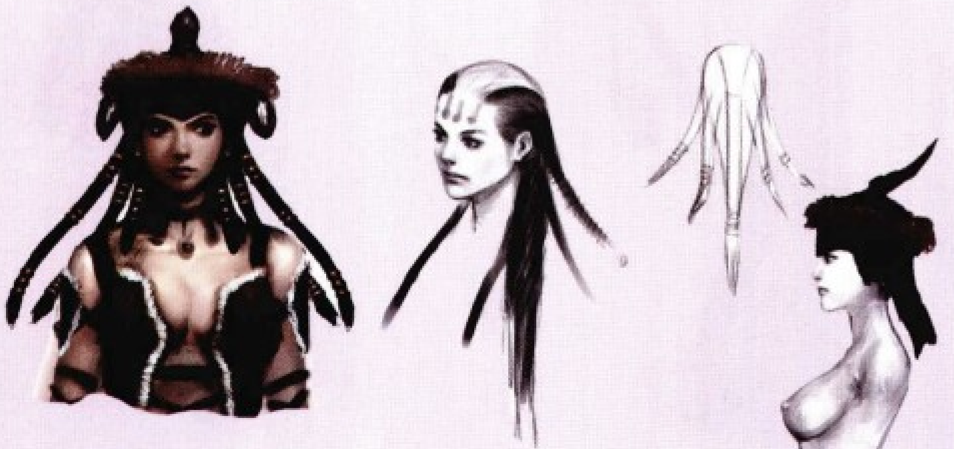
我很快就设计了一批装备草图，从新手装到高级套装，把设计都放在一起，看看套装效果是否 OK。因为是部落阵营，我加入了动物皮毛和粗犷的重甲元素。



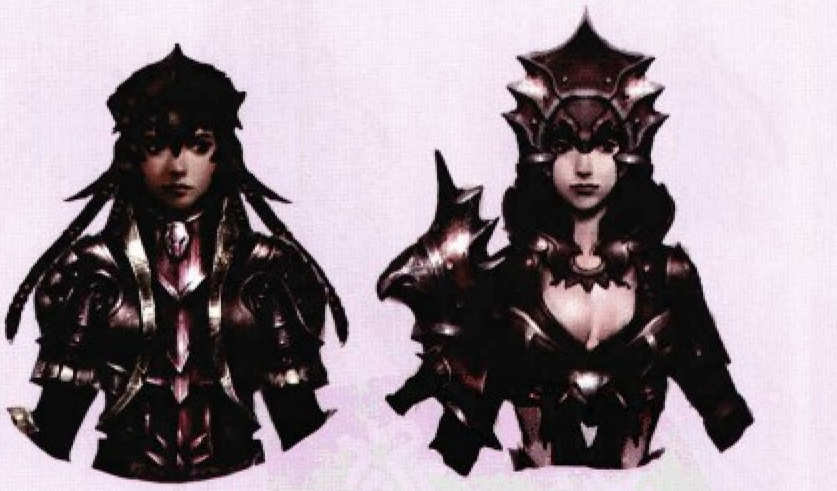
丨 给古月部落女新手装上色 丨



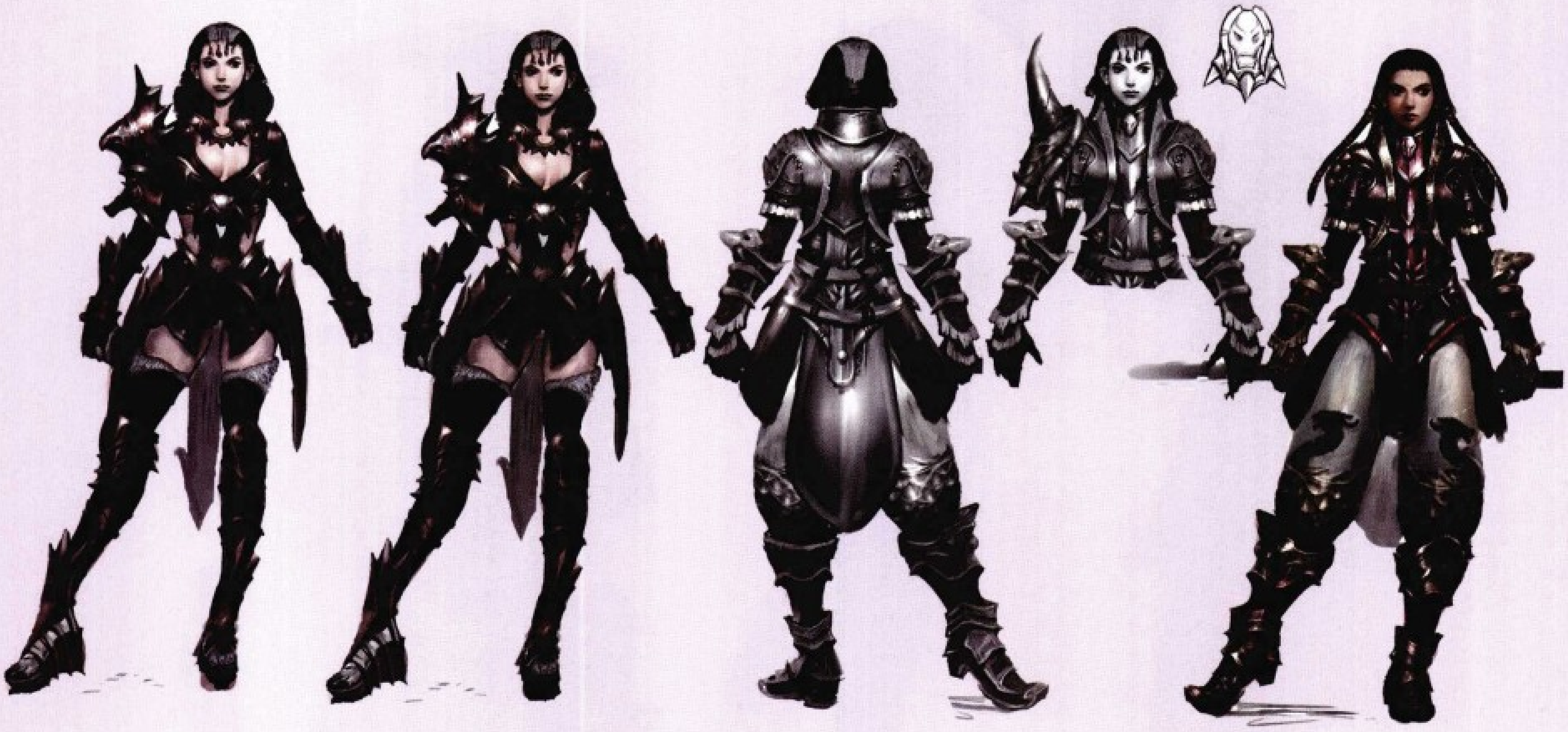
古月部落女战士装



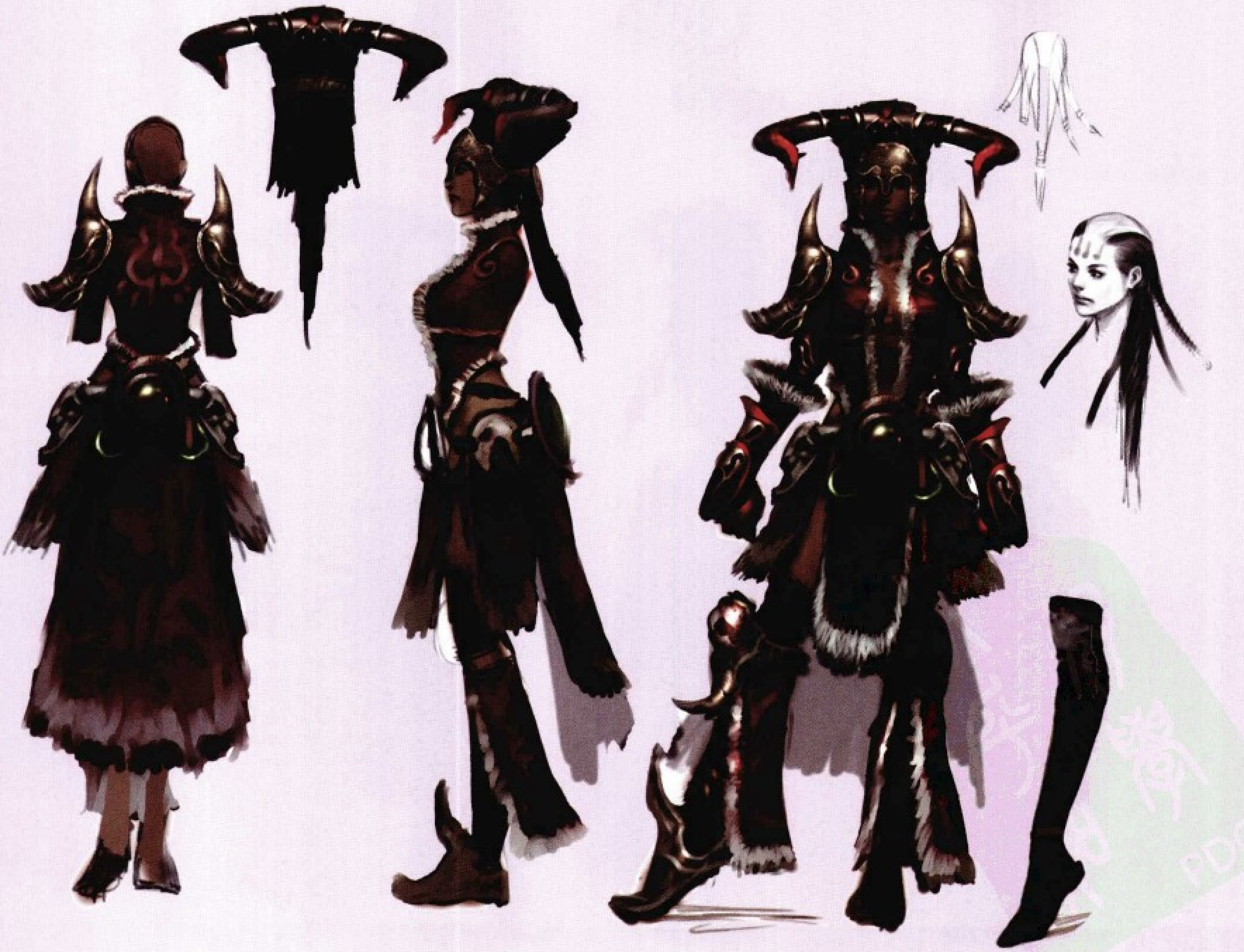
初级帽子设计



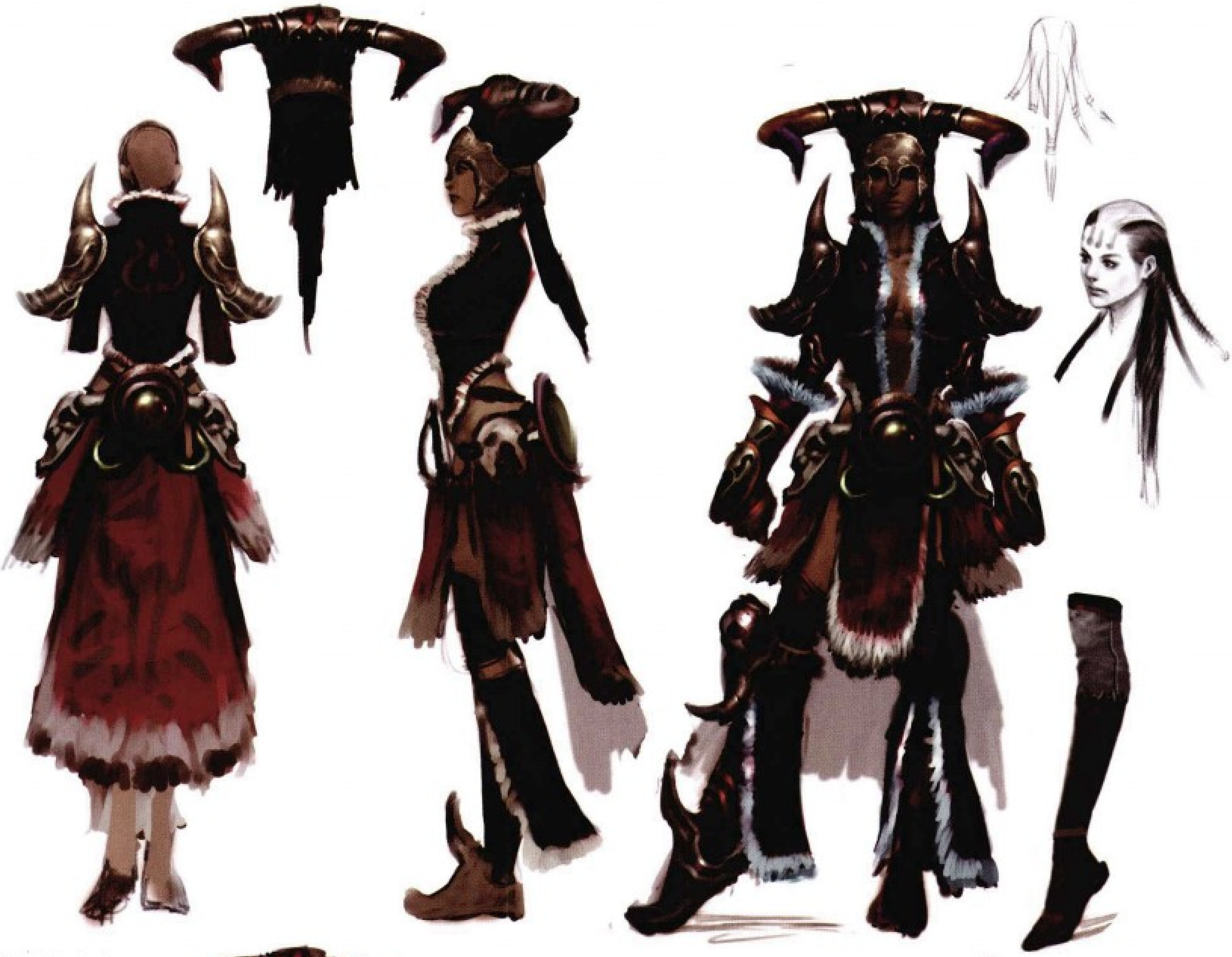
高级帽子设计



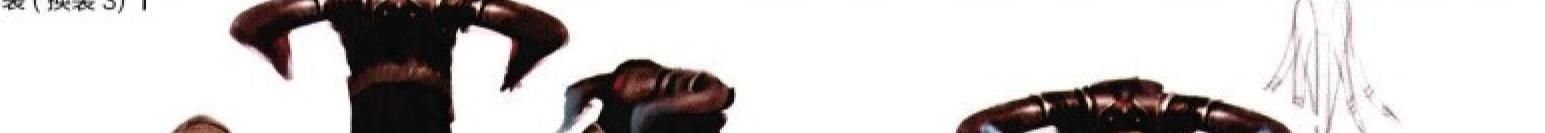
高级战士装备设计



赤血套装（换装 2）

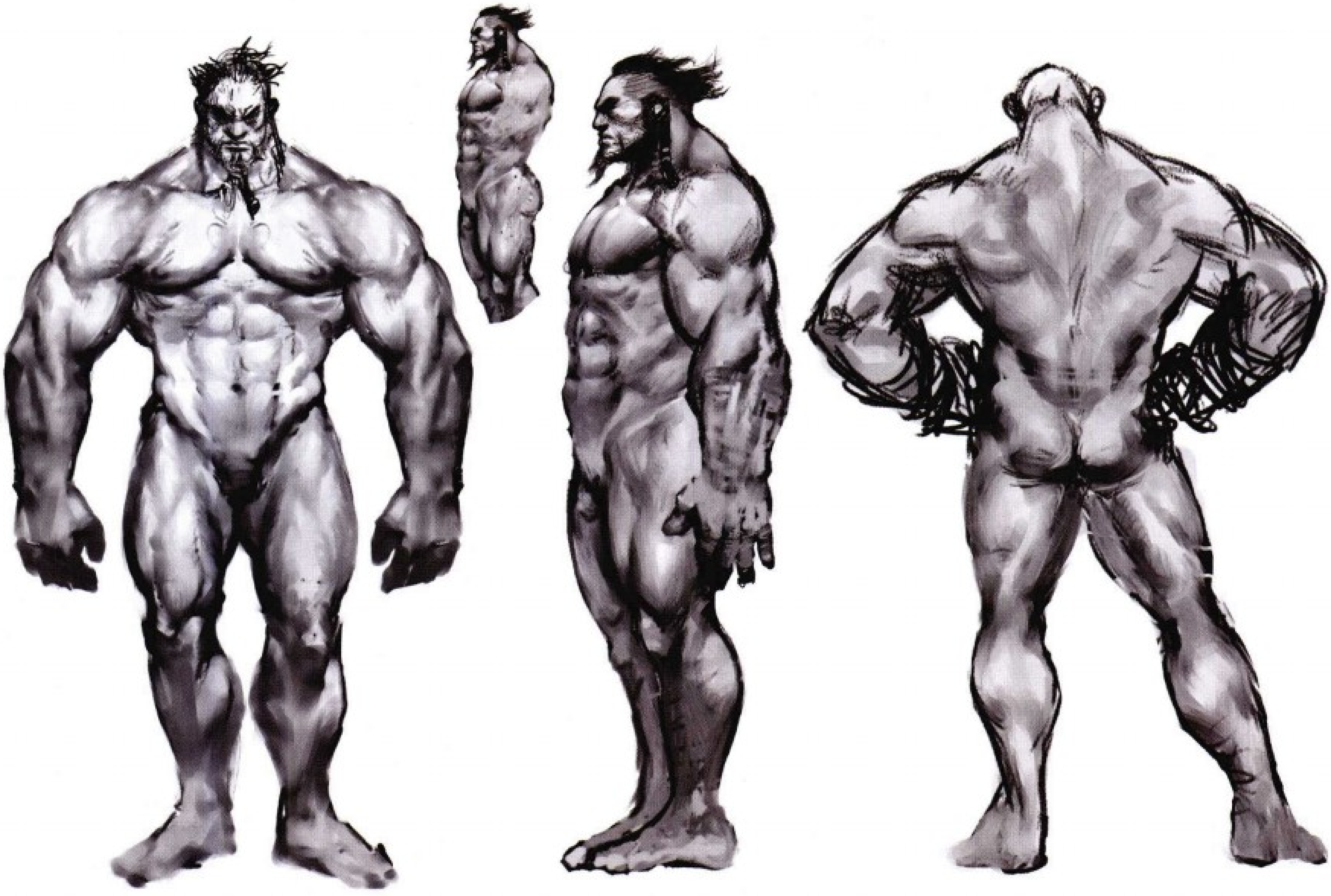


黑炎套装(换装 3)

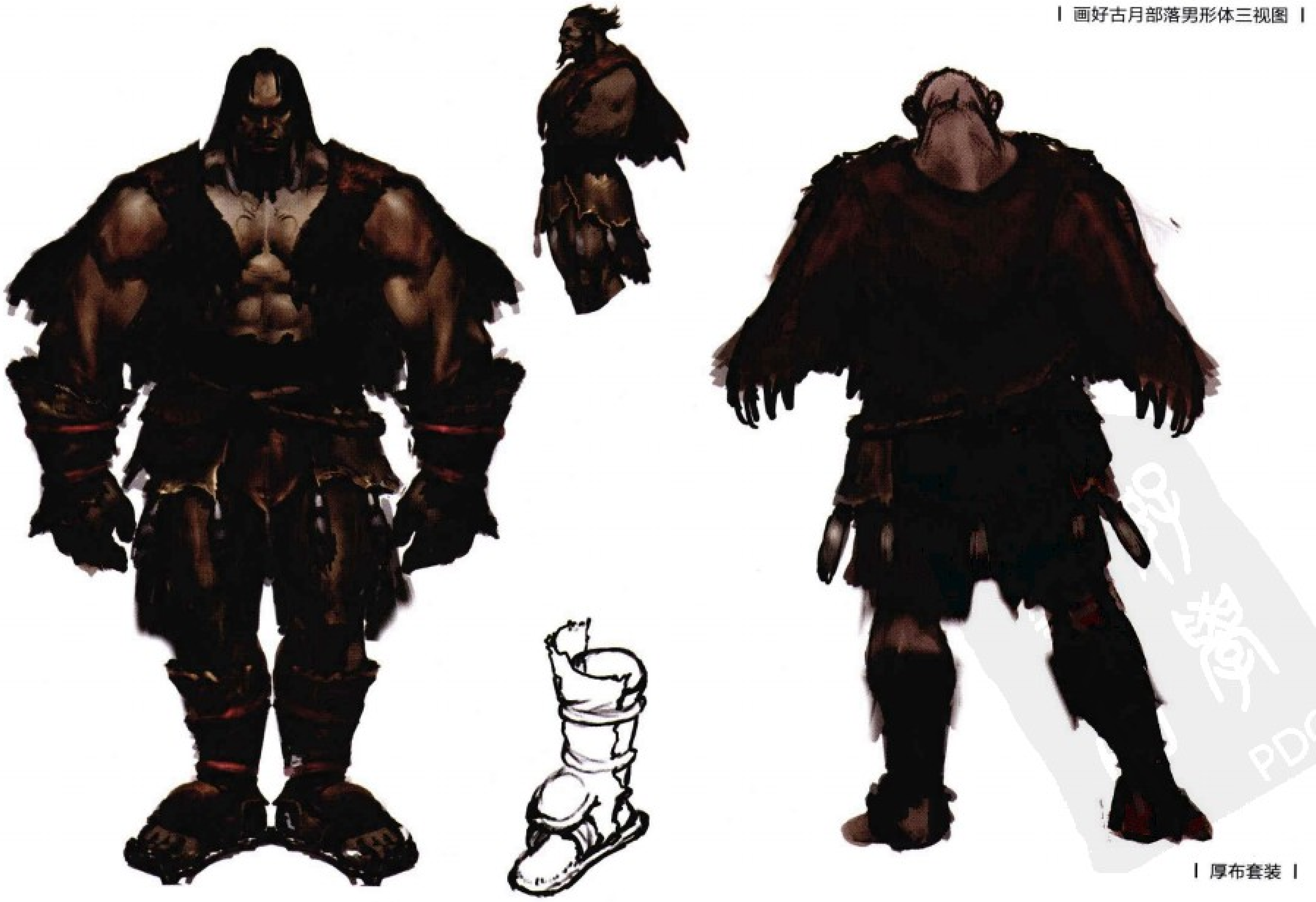


蓝玉镜套装(换装 1)

PDG

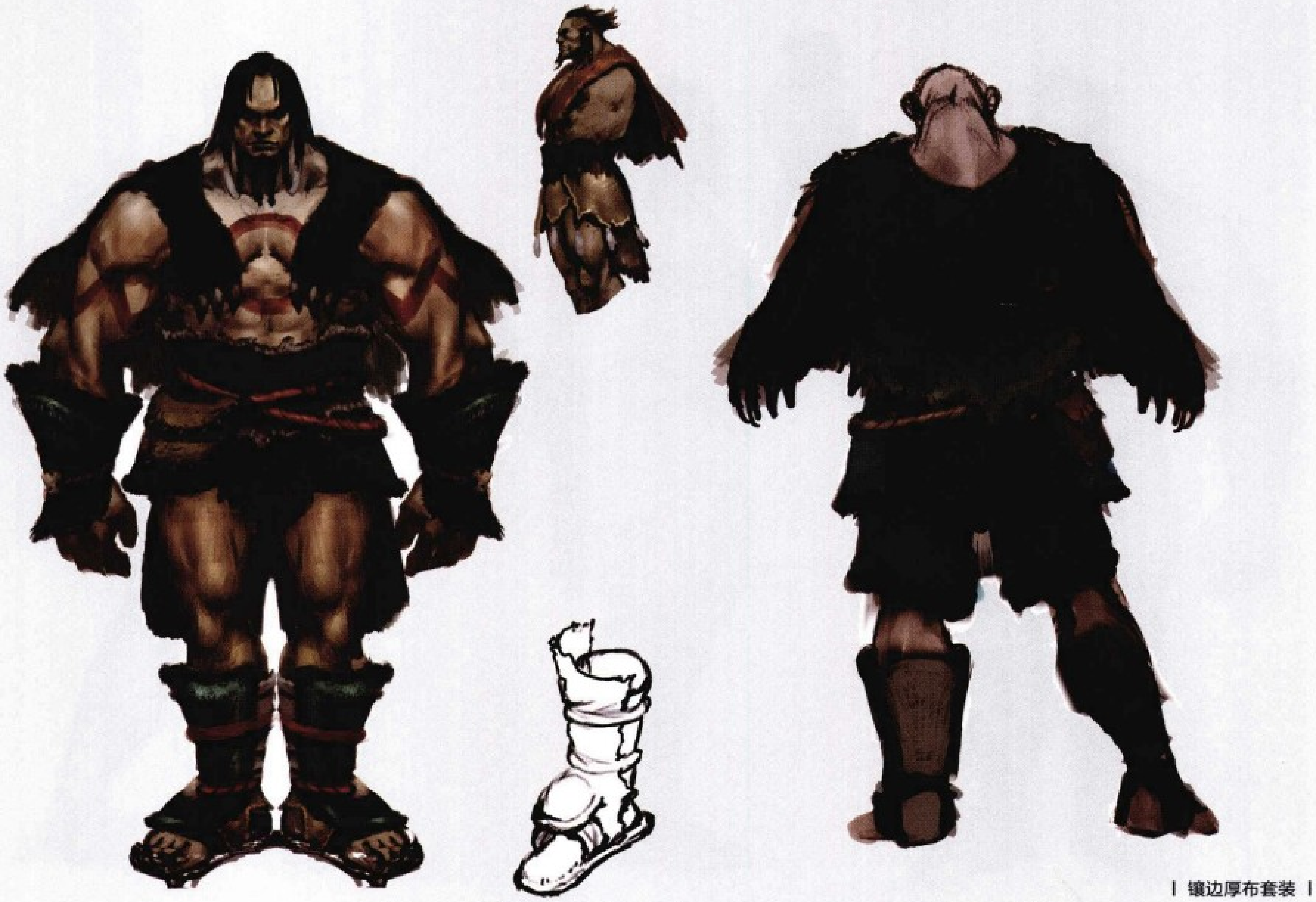


画好古月部落男形体三视图

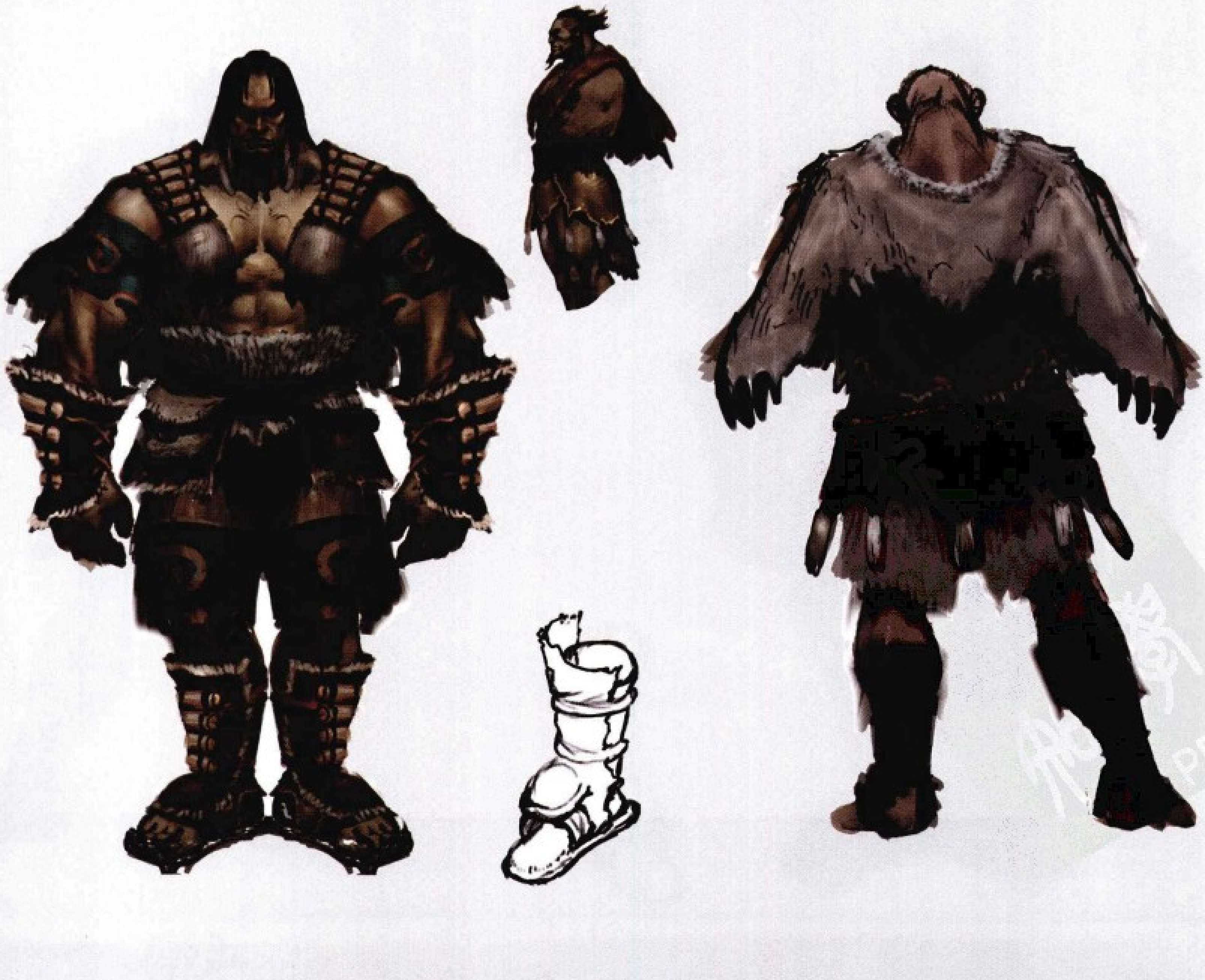


厚布套装

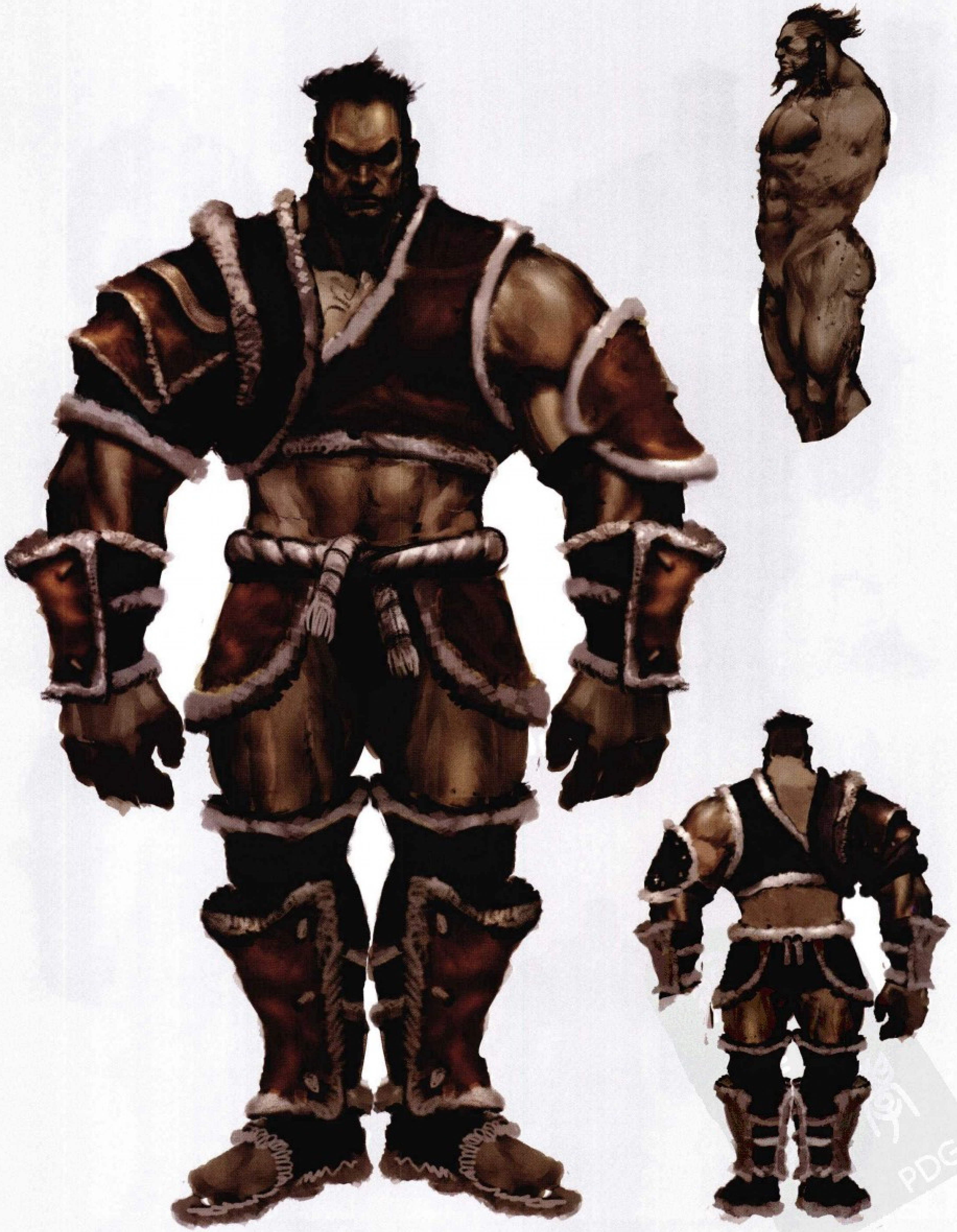
PDG



镶边厚布套装

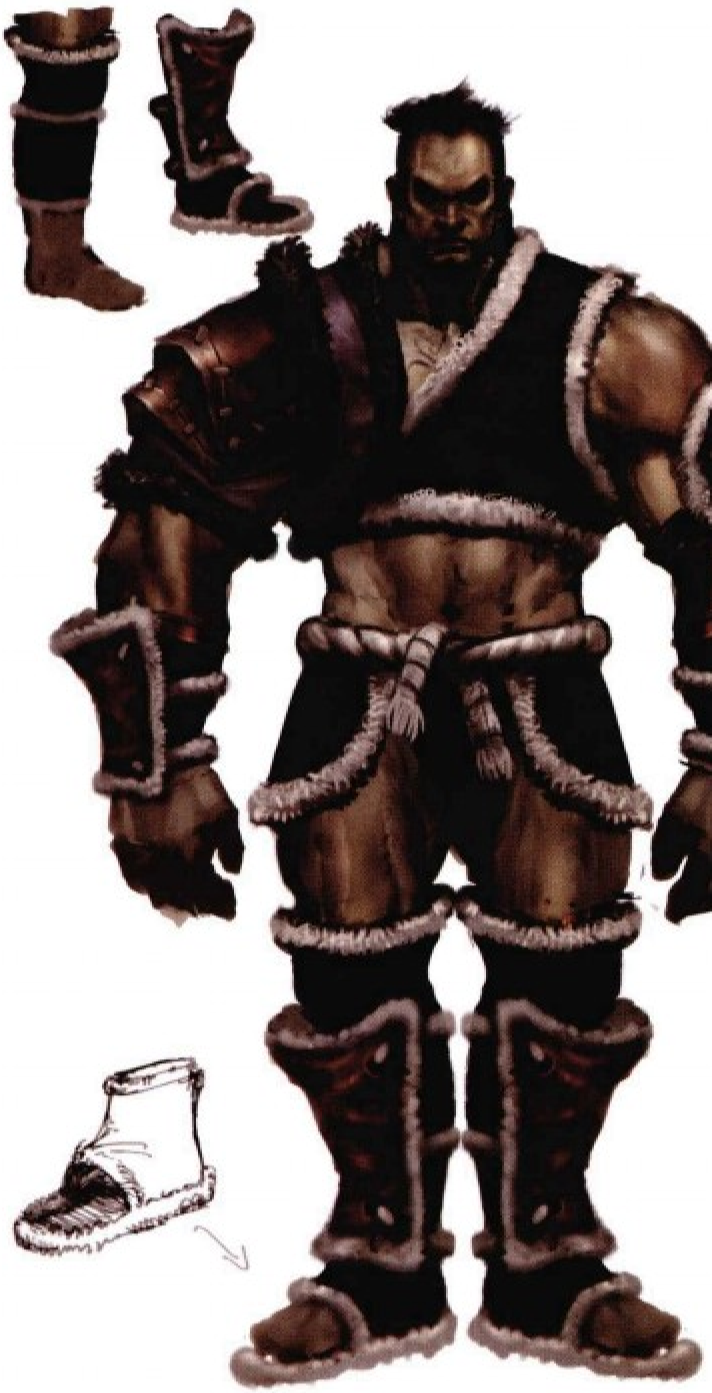


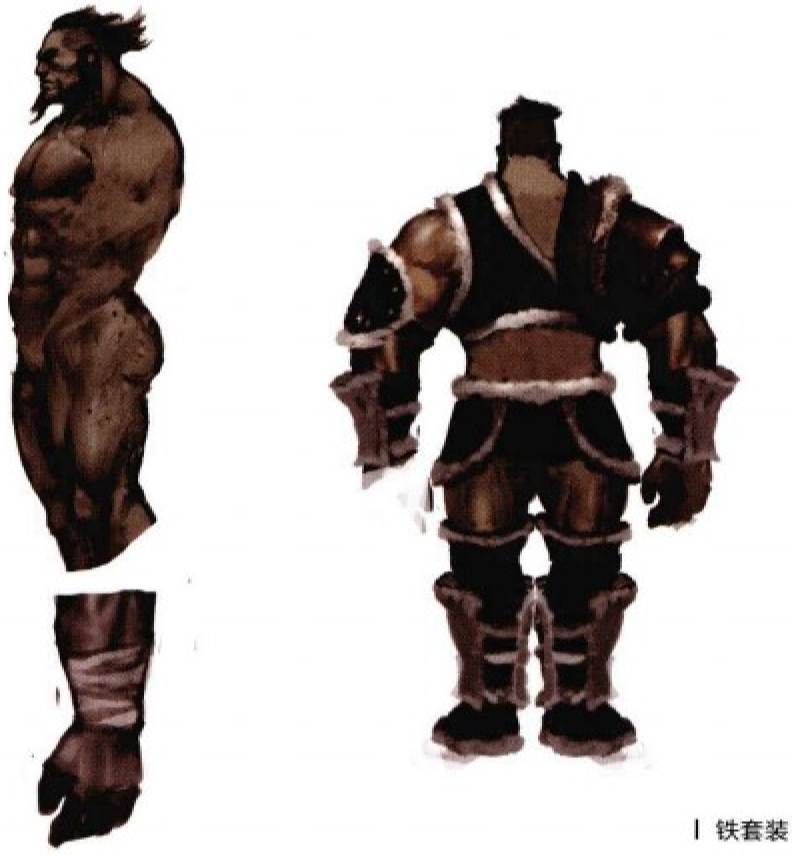
咒文套装



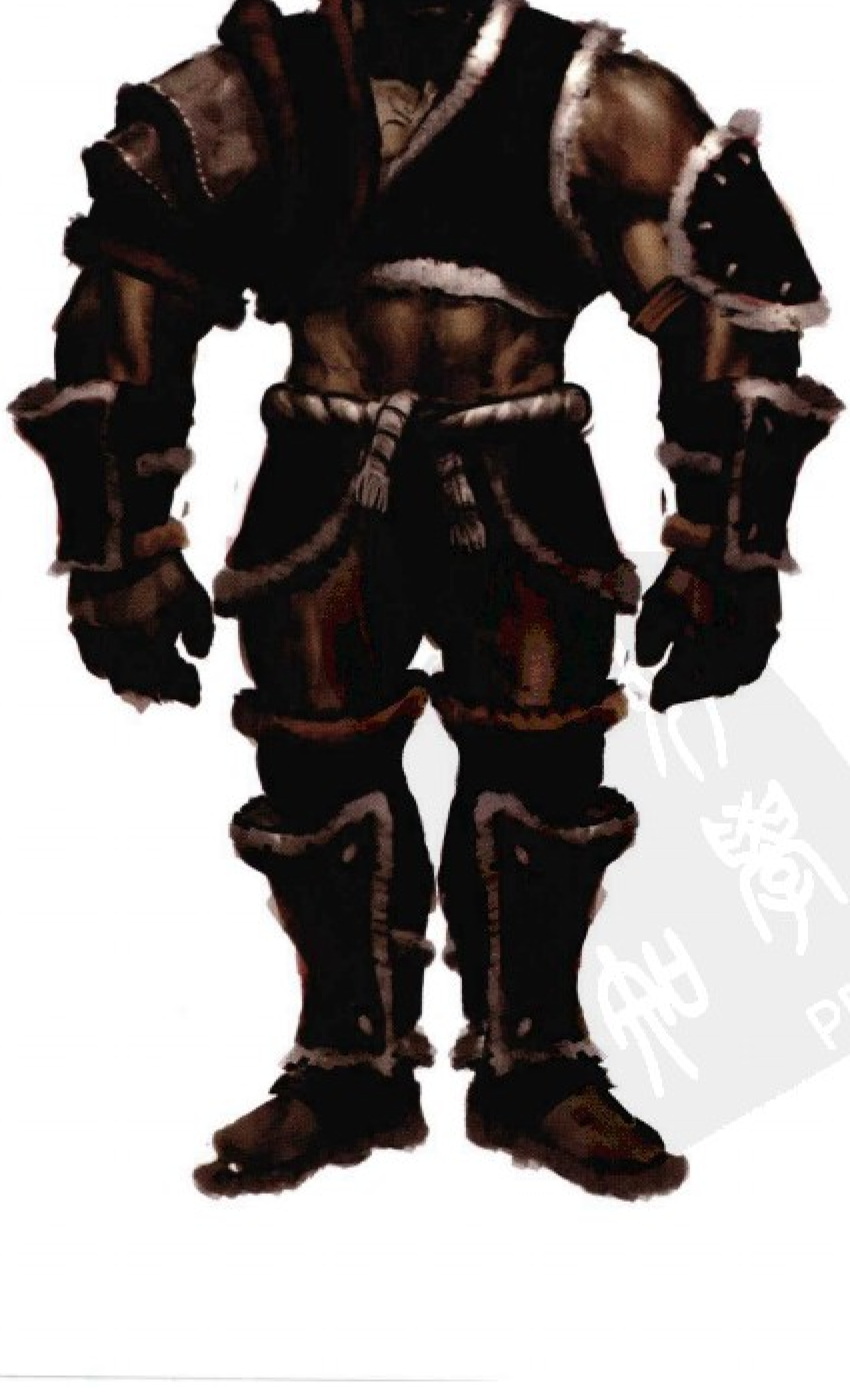
精致铁套装

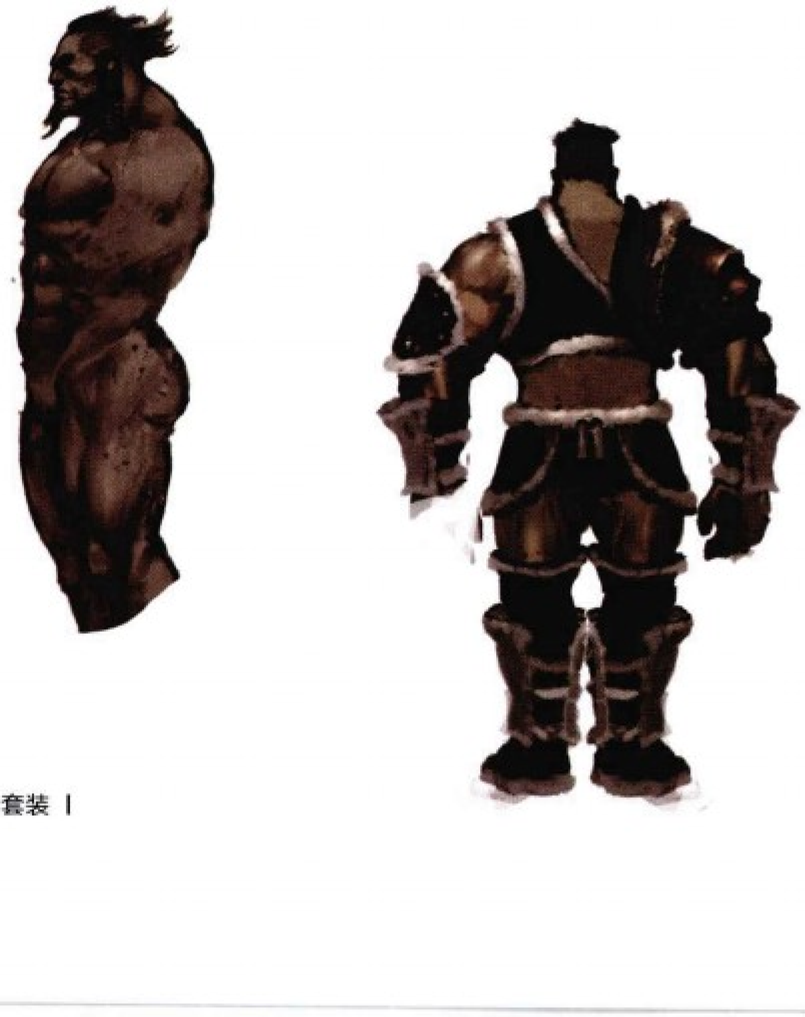
PDG





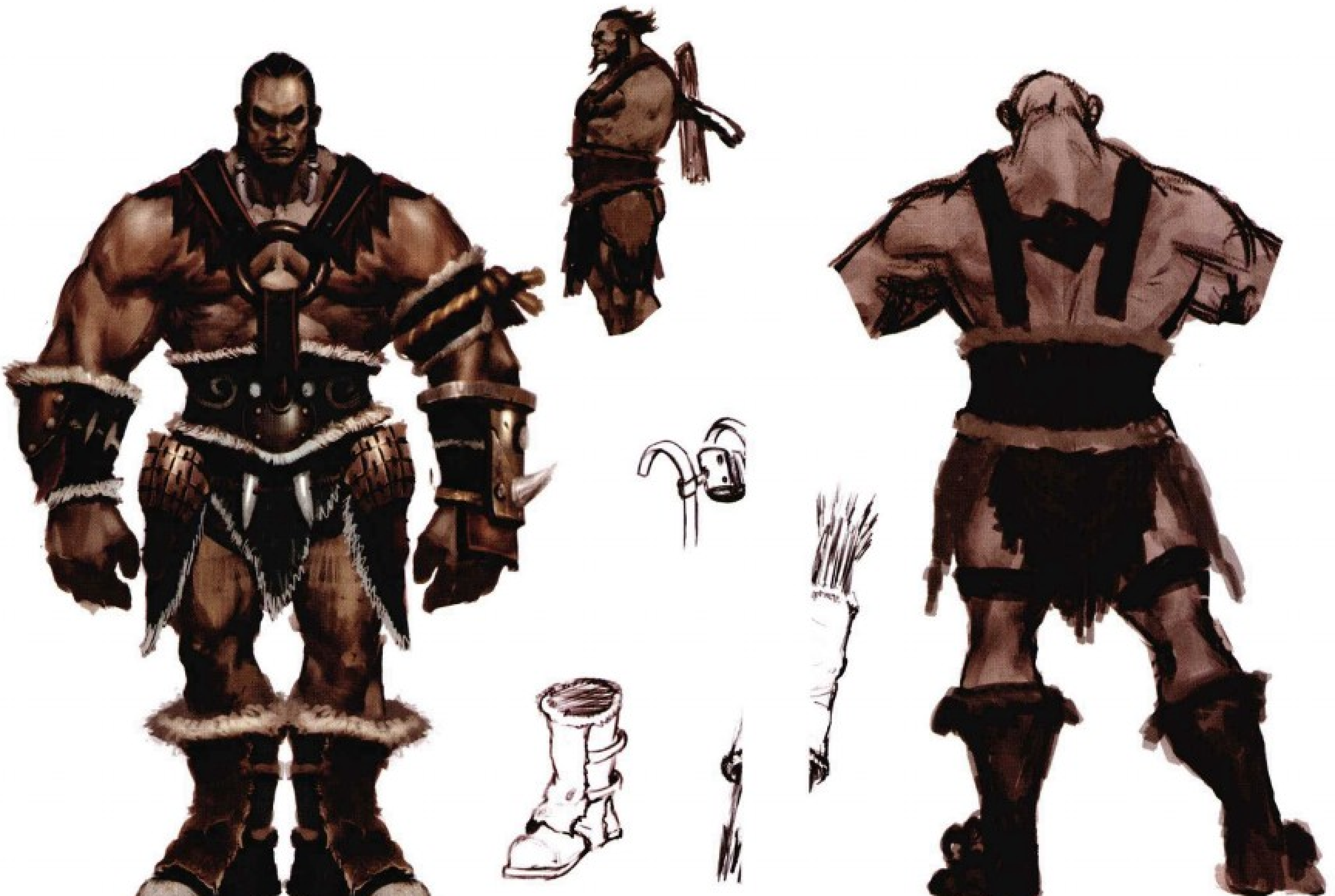
铁套装



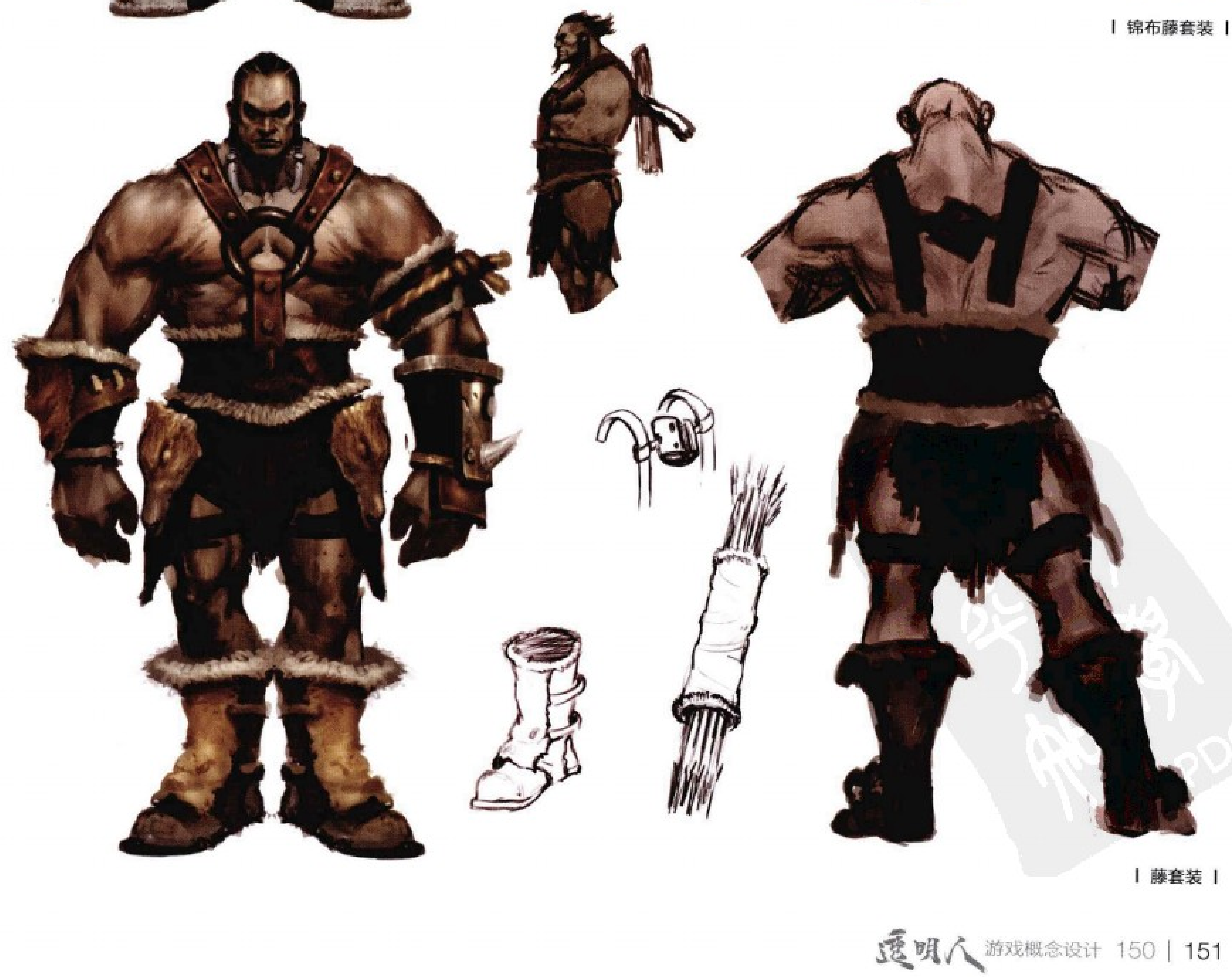


勇者套装

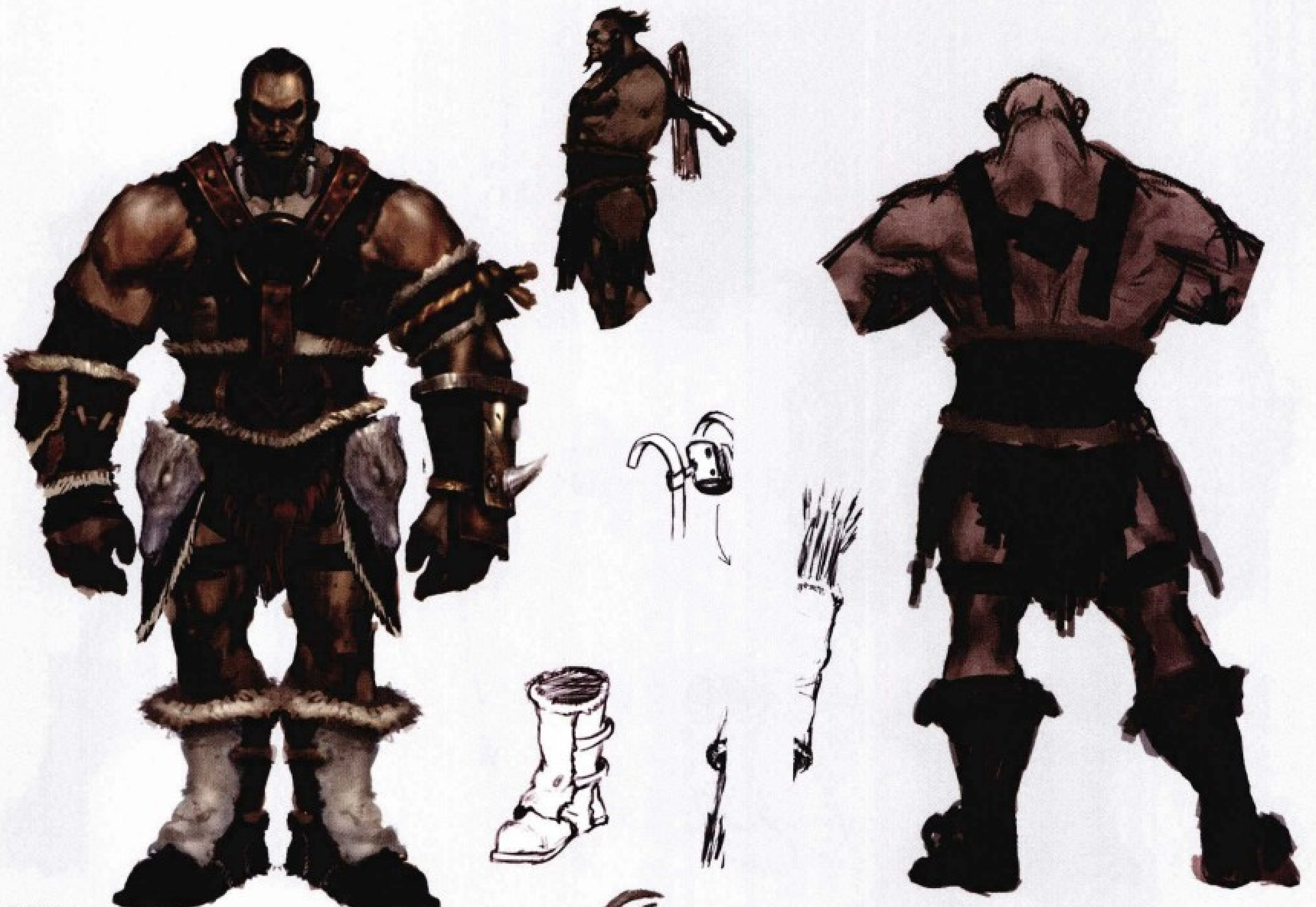
PDG



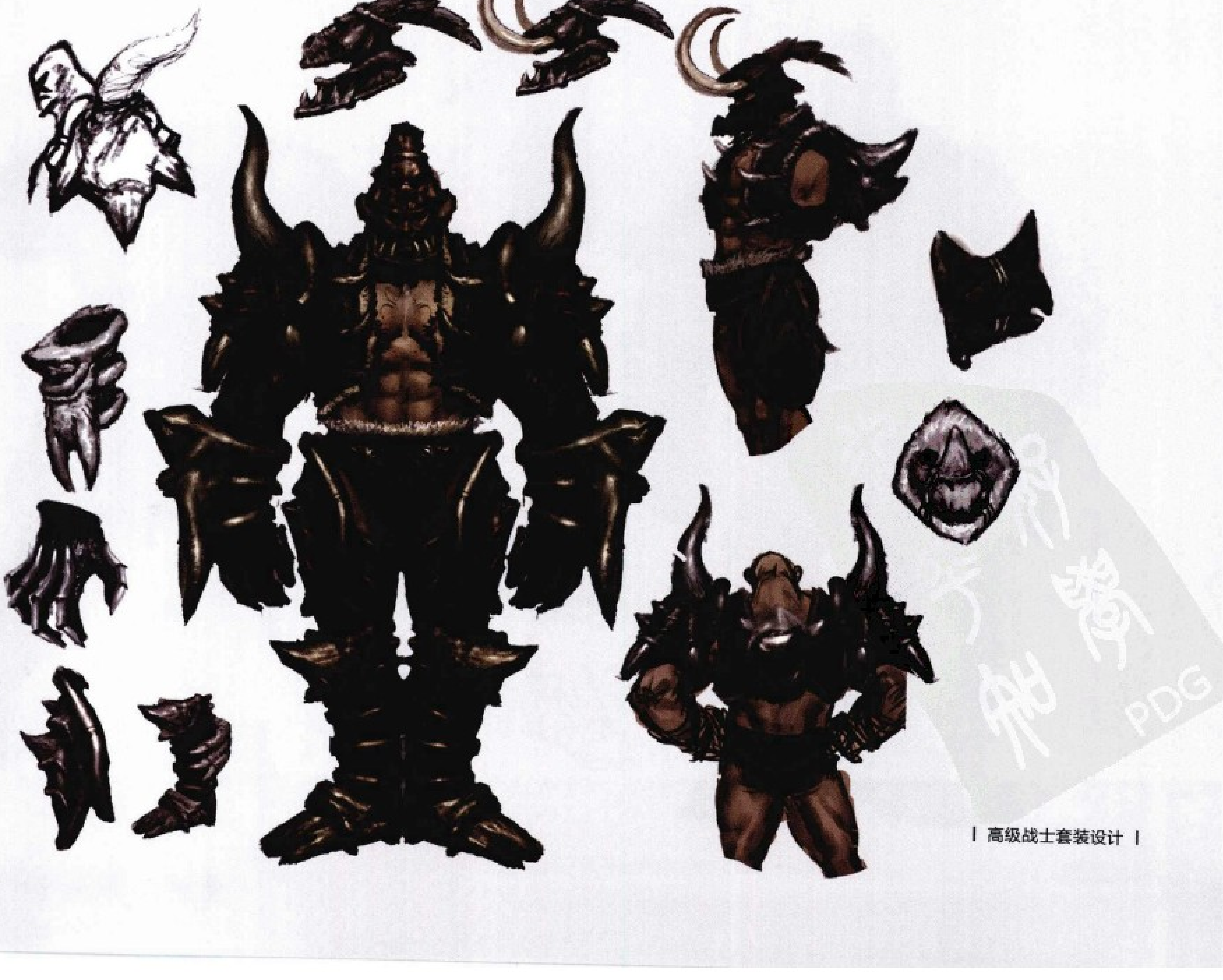
I 锦布藤套装 I



I 藤套装 I

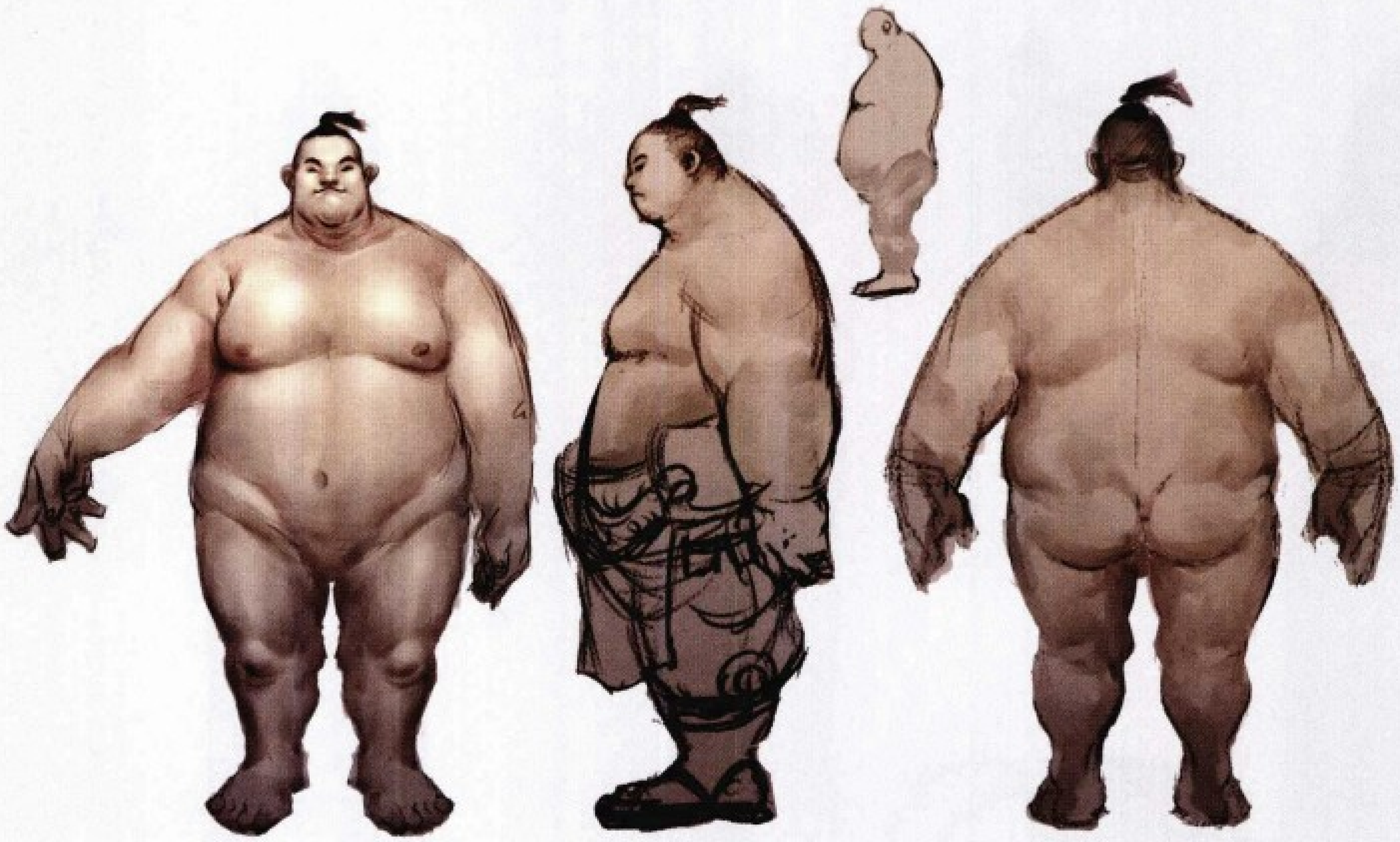


| 月纹套装 |



| 高级战士套装设计 |

PDG

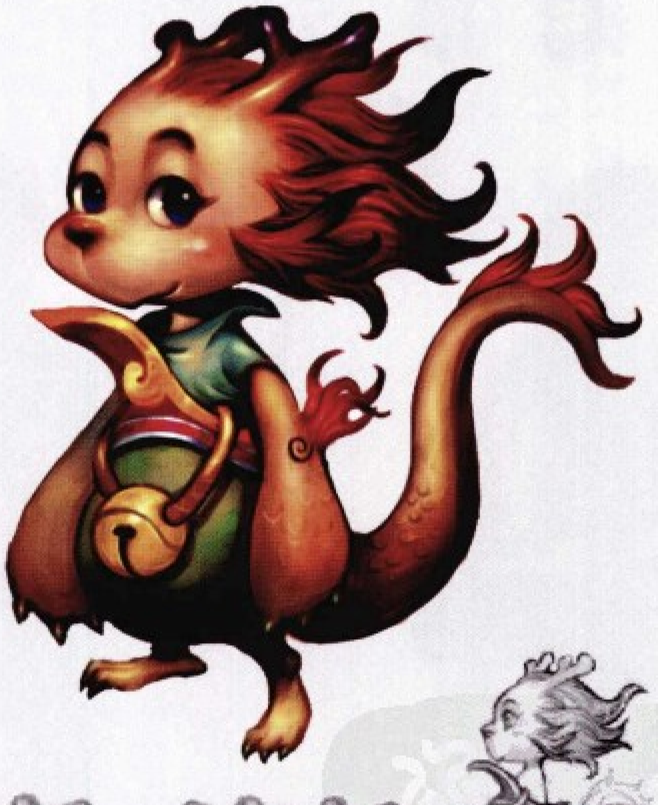


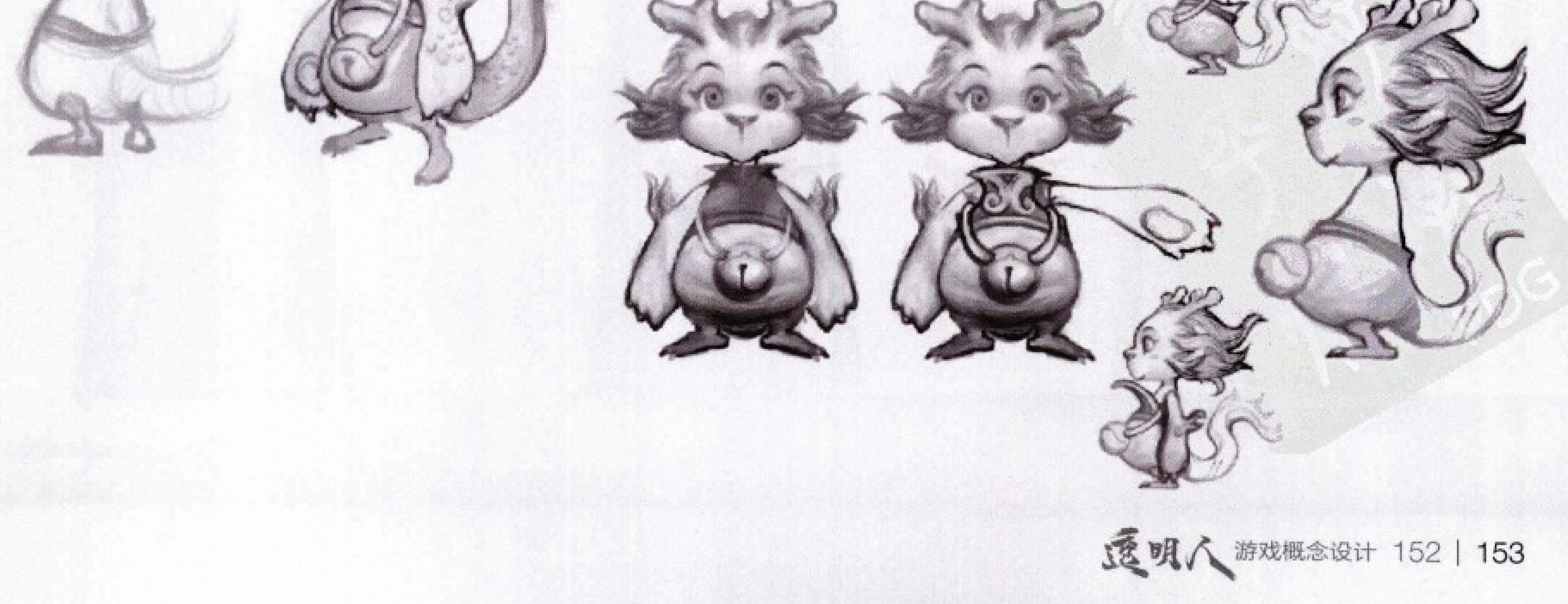
小胖角色基本形体确定图（本想设计一个可爱、憨厚的角色，但是未采用）。

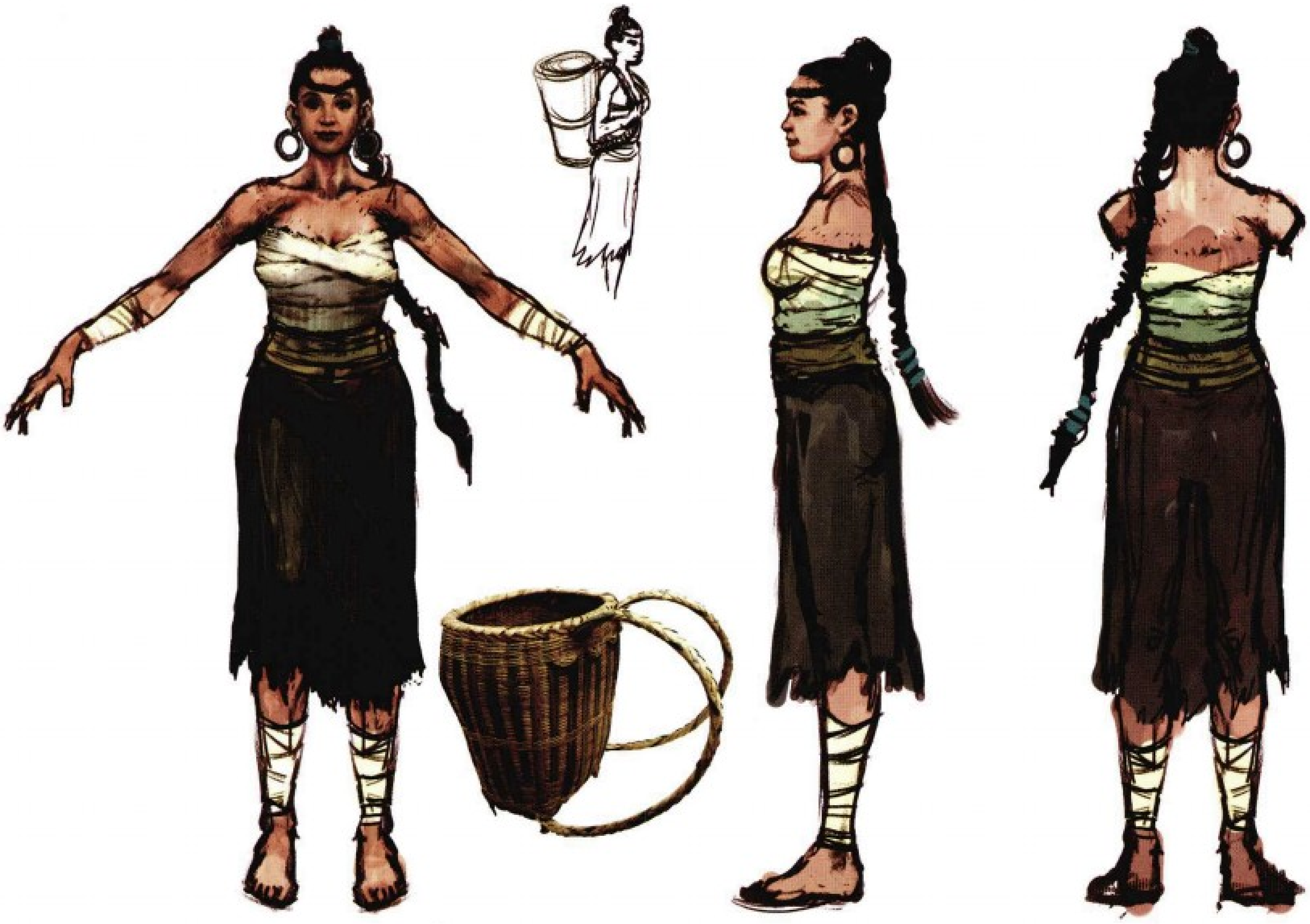
大家记住：原画设计一定要表现得很专业，越专业就越有说服力，专业就体现在平时设计的步骤和习惯都要严谨。设计者自己先画清楚结构，了解各方位的造型，设计服装搭配的协调性，服装上装饰品的合理性，画完后必须要通过自己这一关，不含糊了才能交由别人进行制作。

2.2.3 NPC,Monster 设计

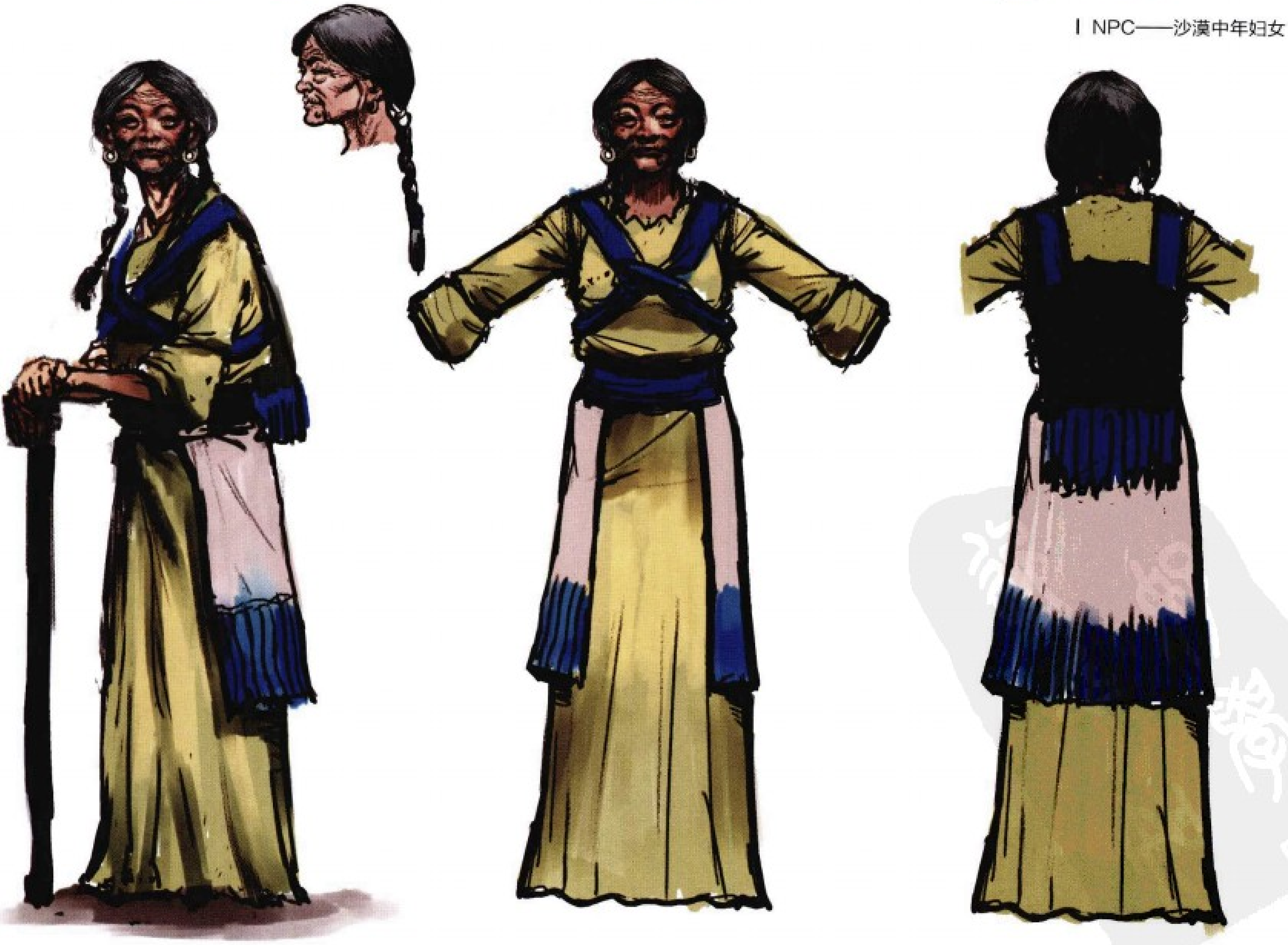
新手引导角色——小神龙豪豪造型，用于指引新手。



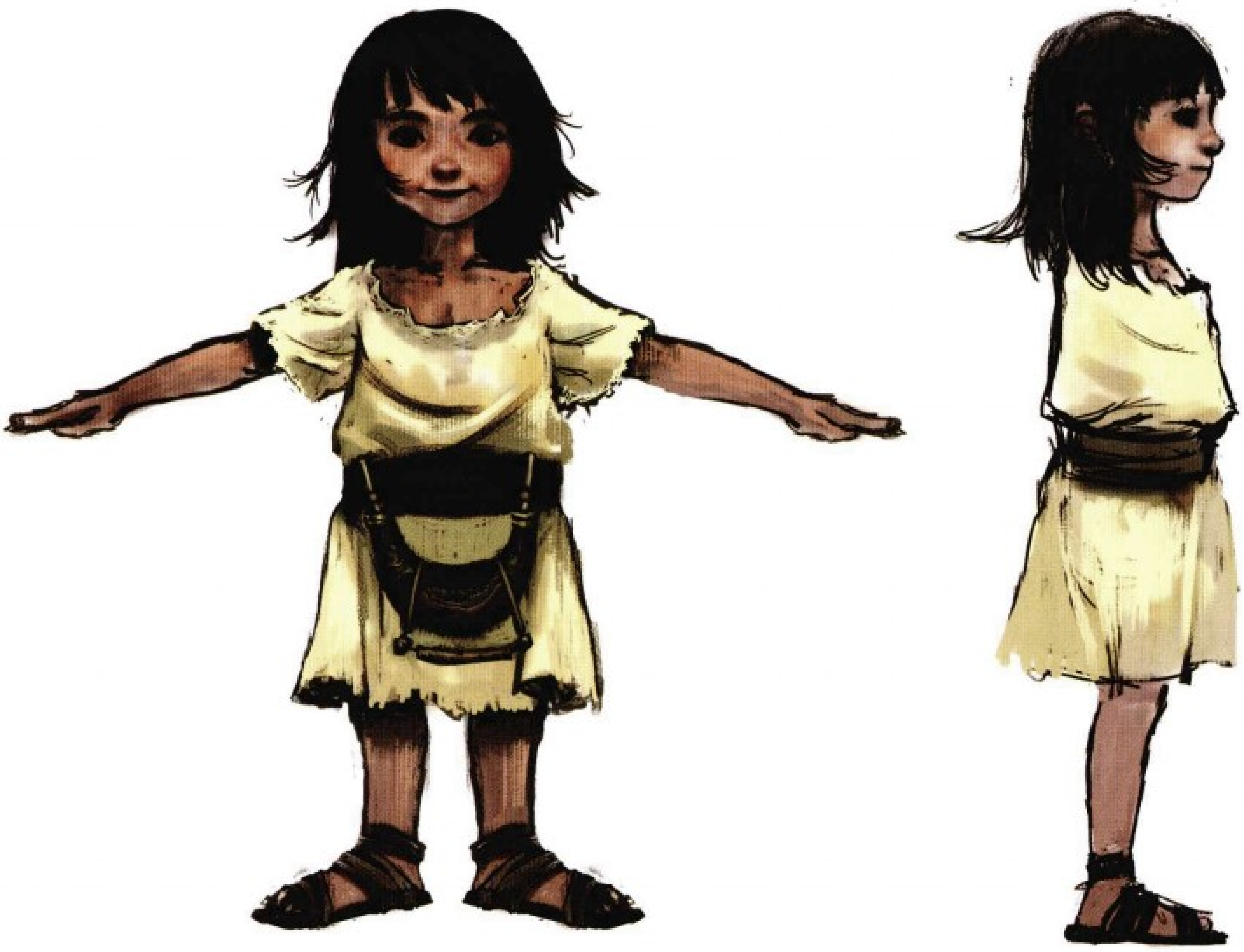




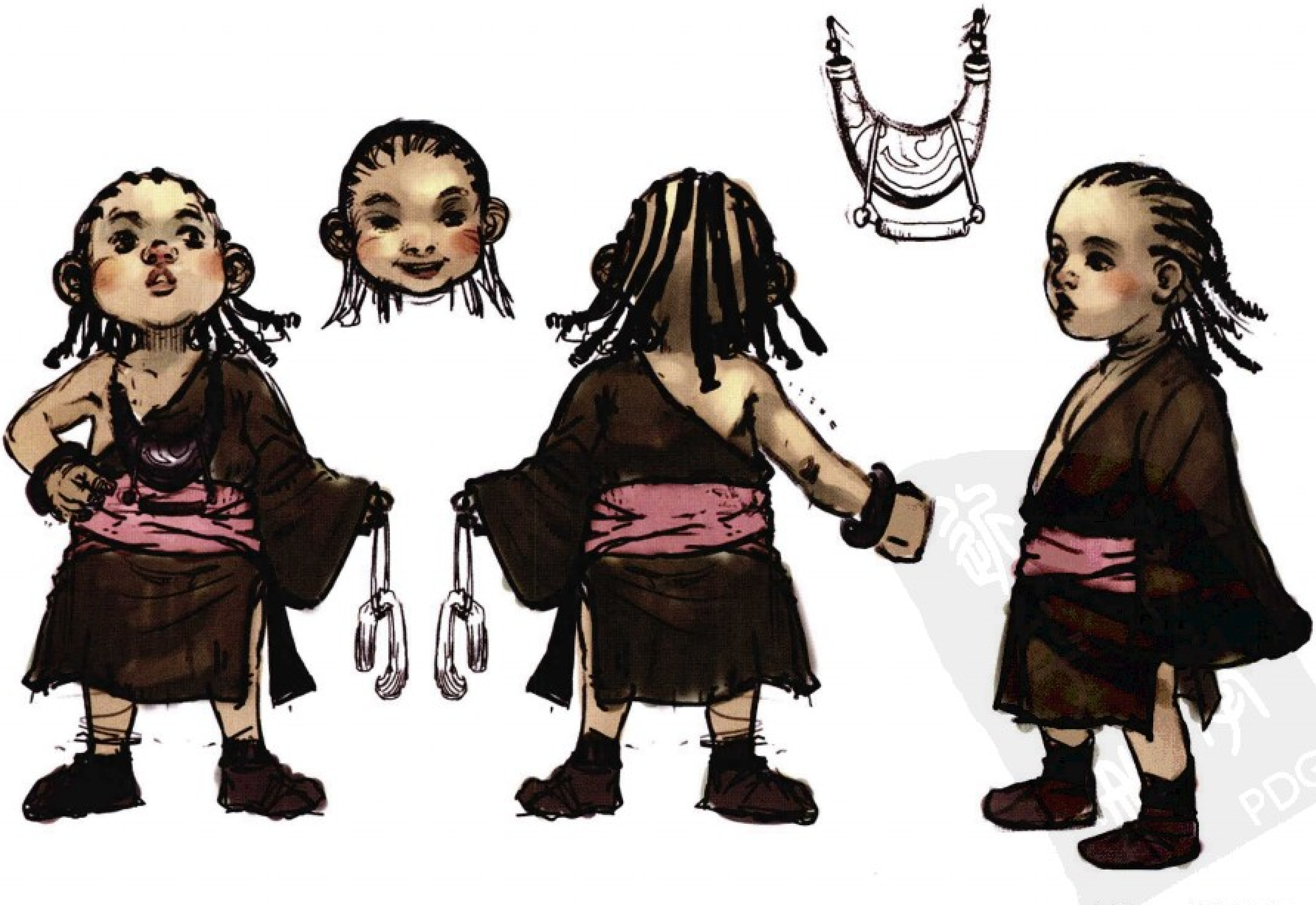
NPC——沙漠中年妇女



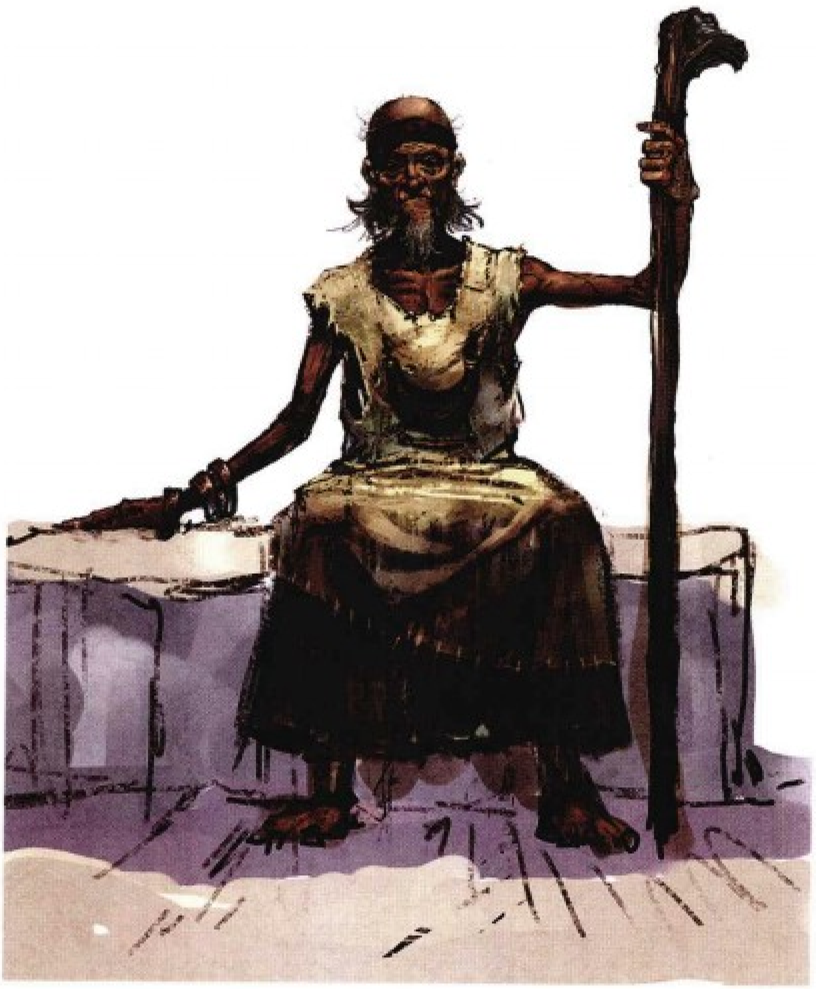
NPC——沙漠老奶奶

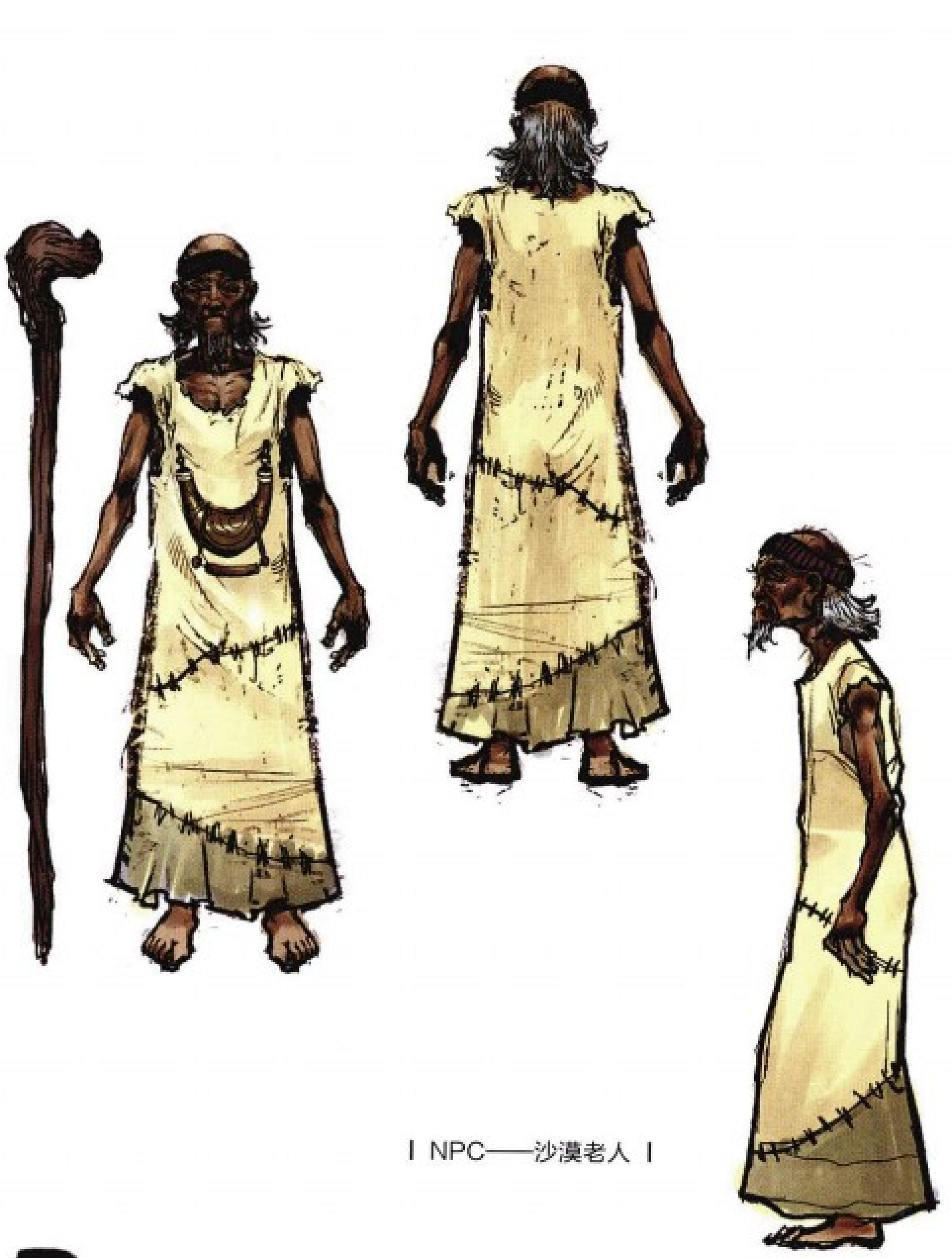


NPC——沙漠小女孩

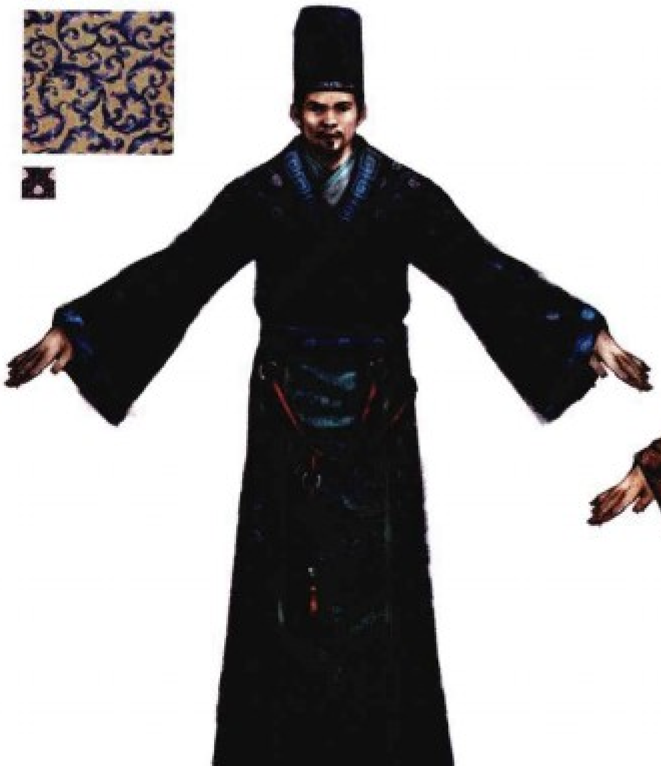


NPC——沙漠小男孩

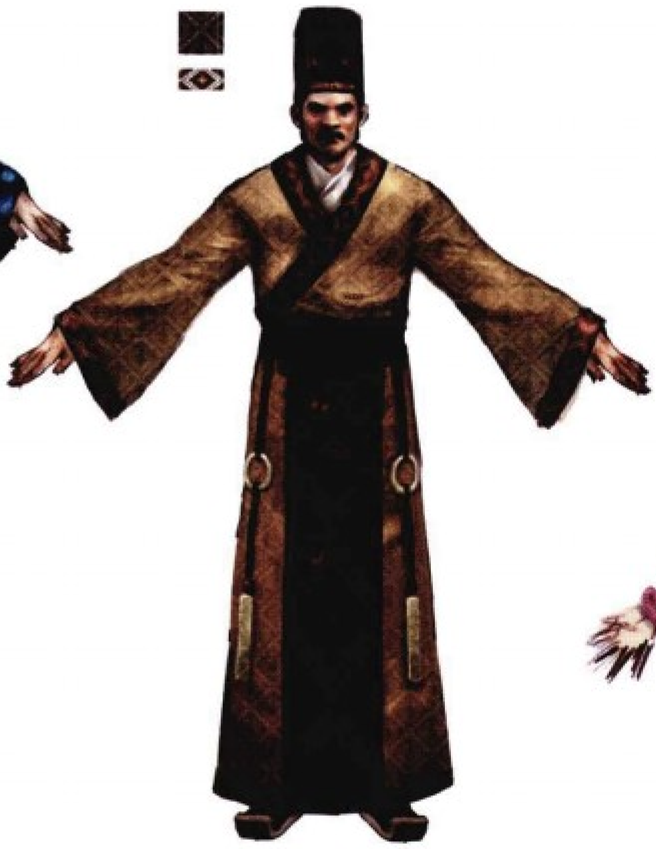




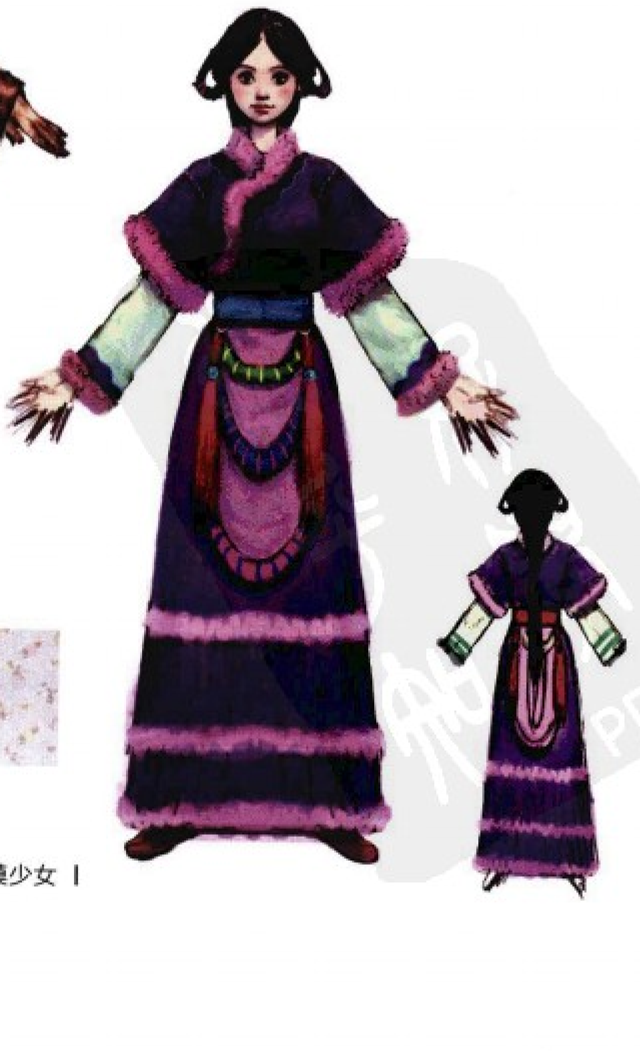
NPC——沙漠老人



NPC——官宦

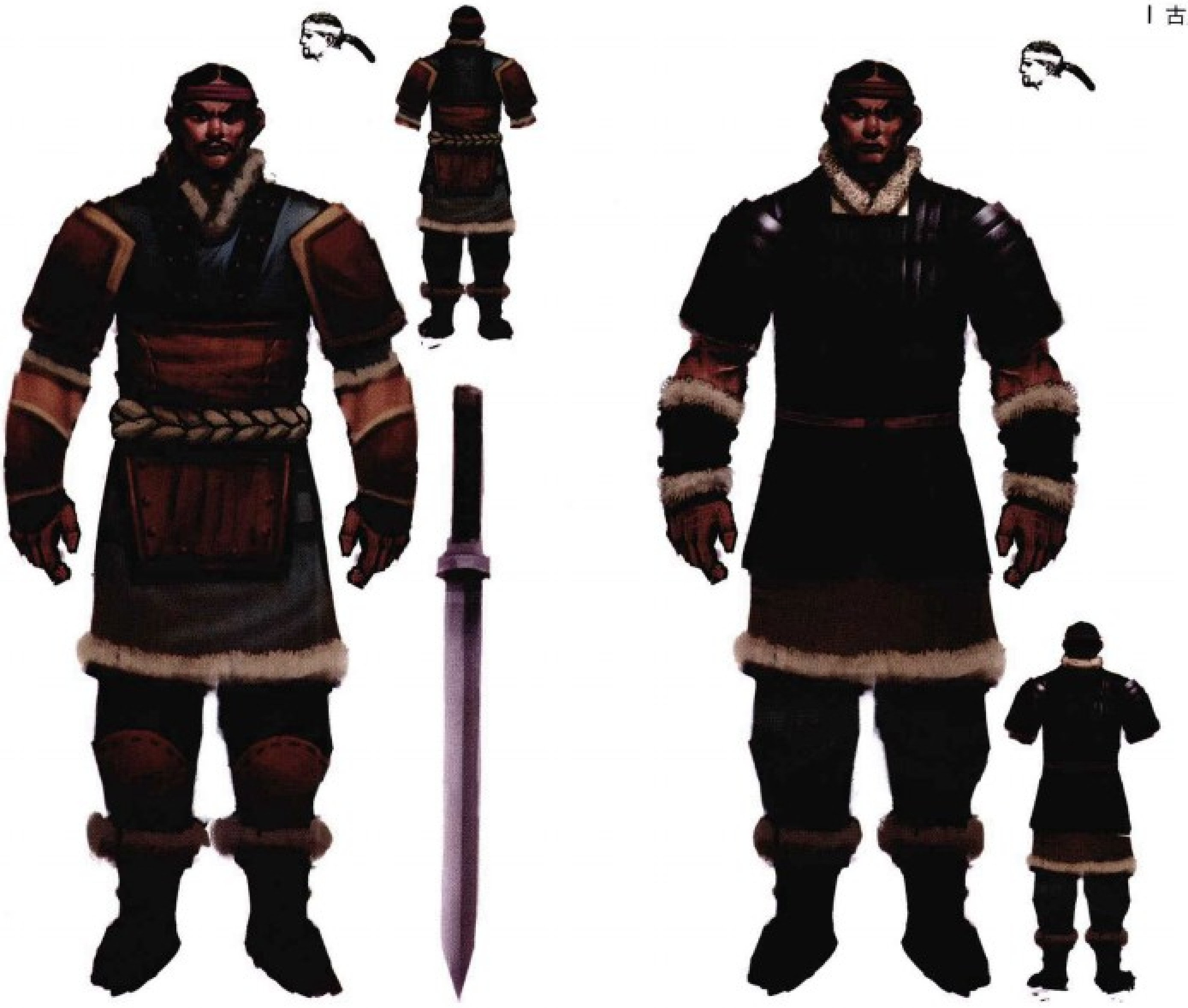


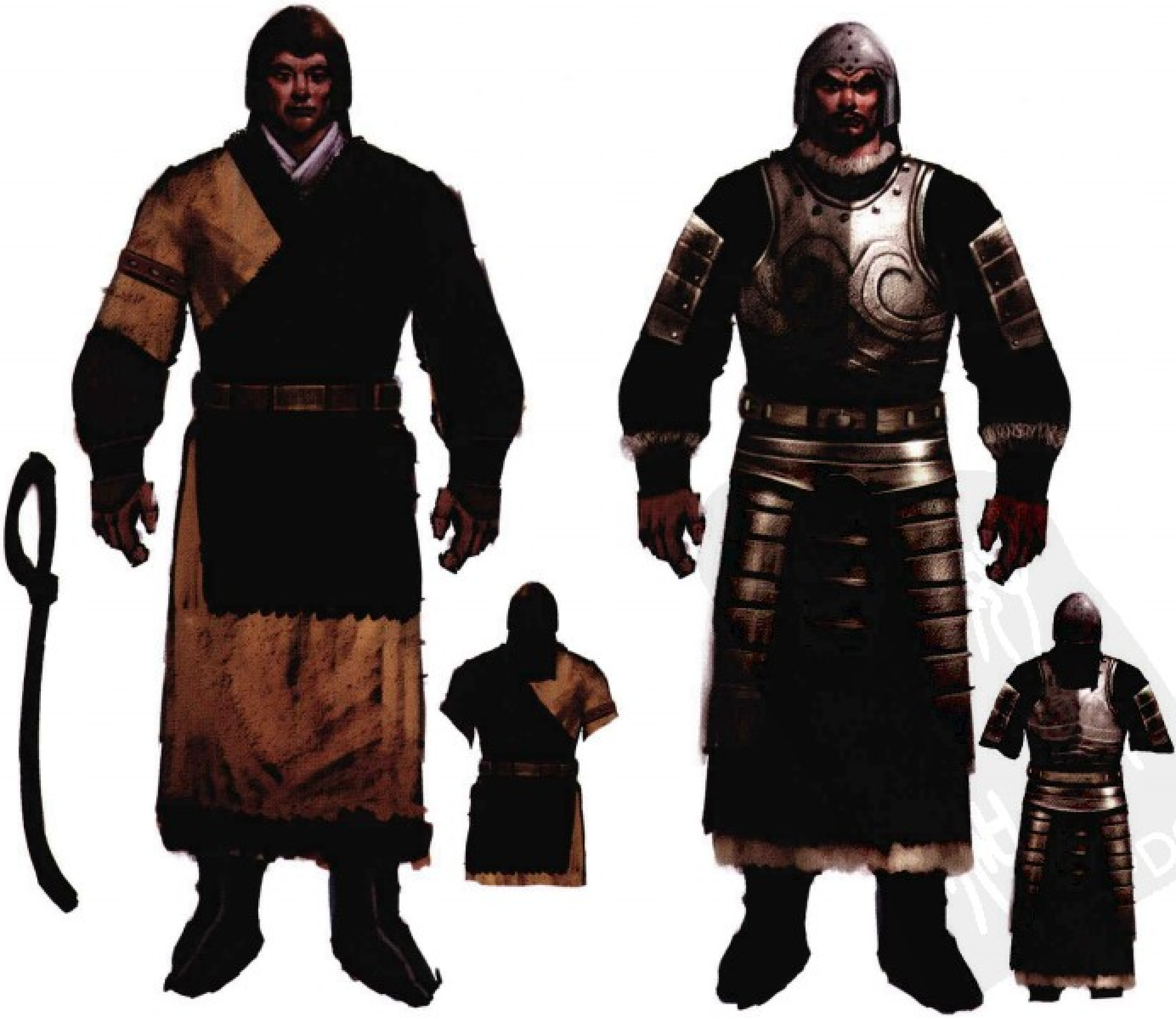
NPC——官宦



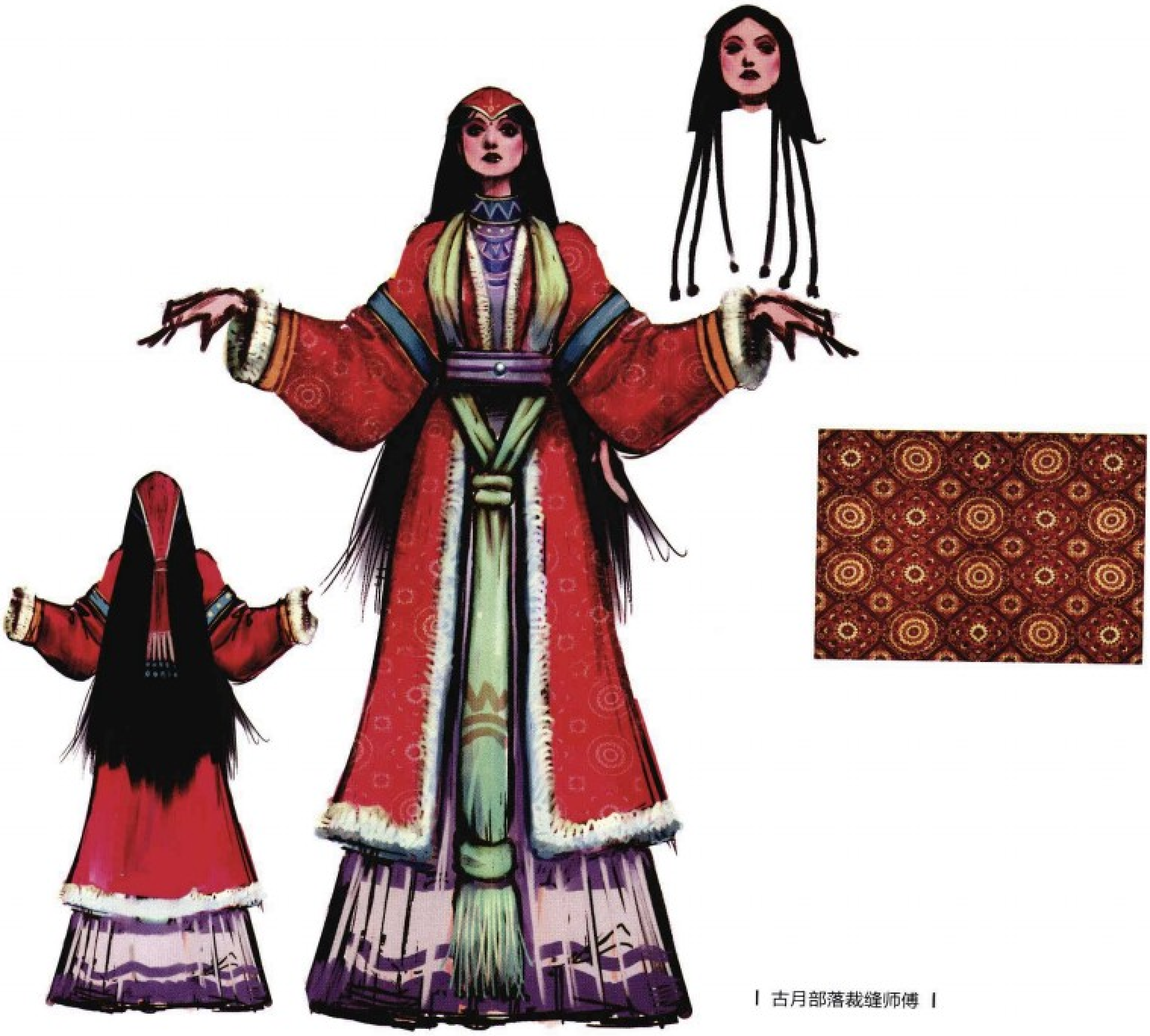
NPC——大漠少女

古月部落功能性 NPC2

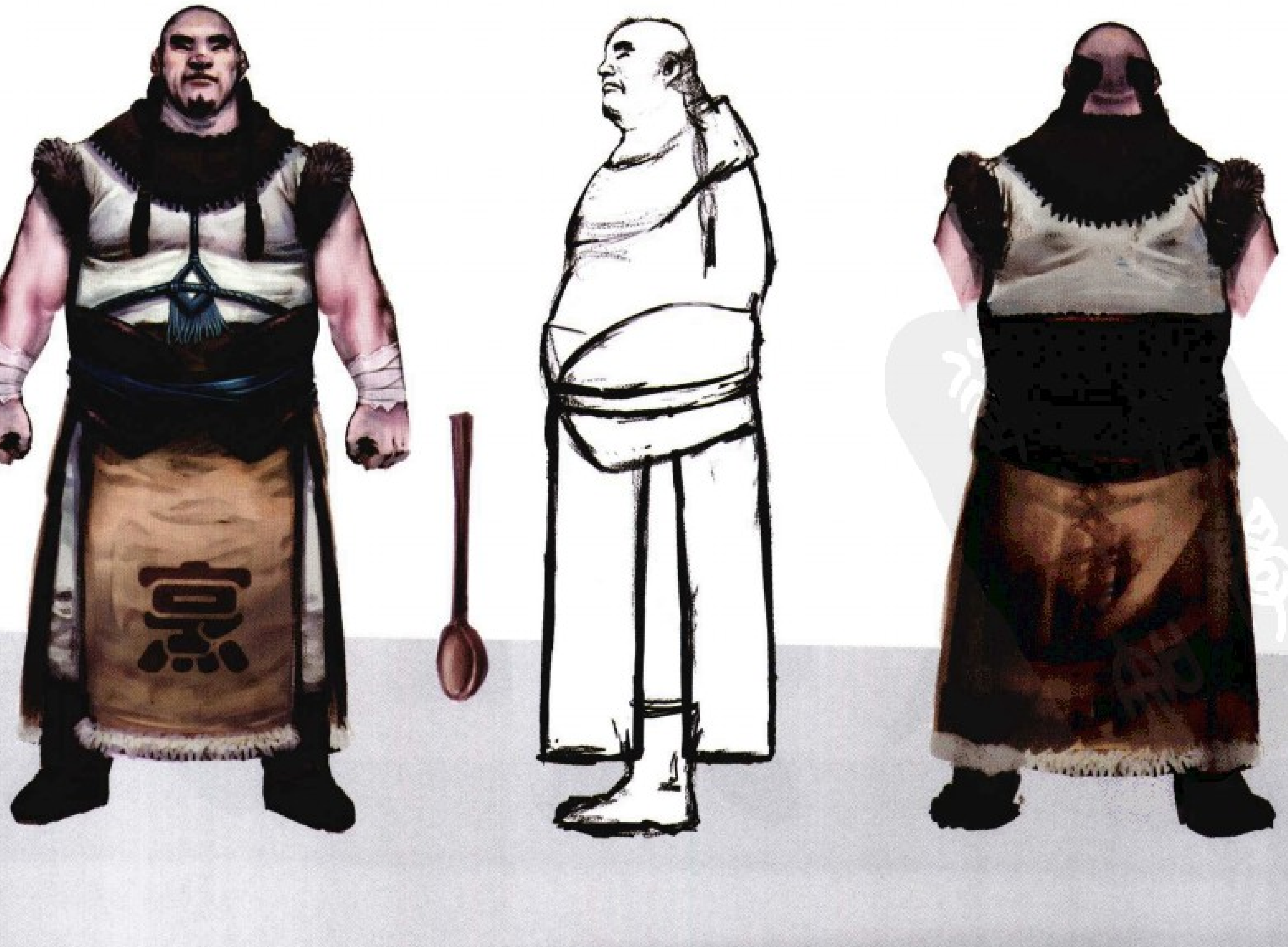




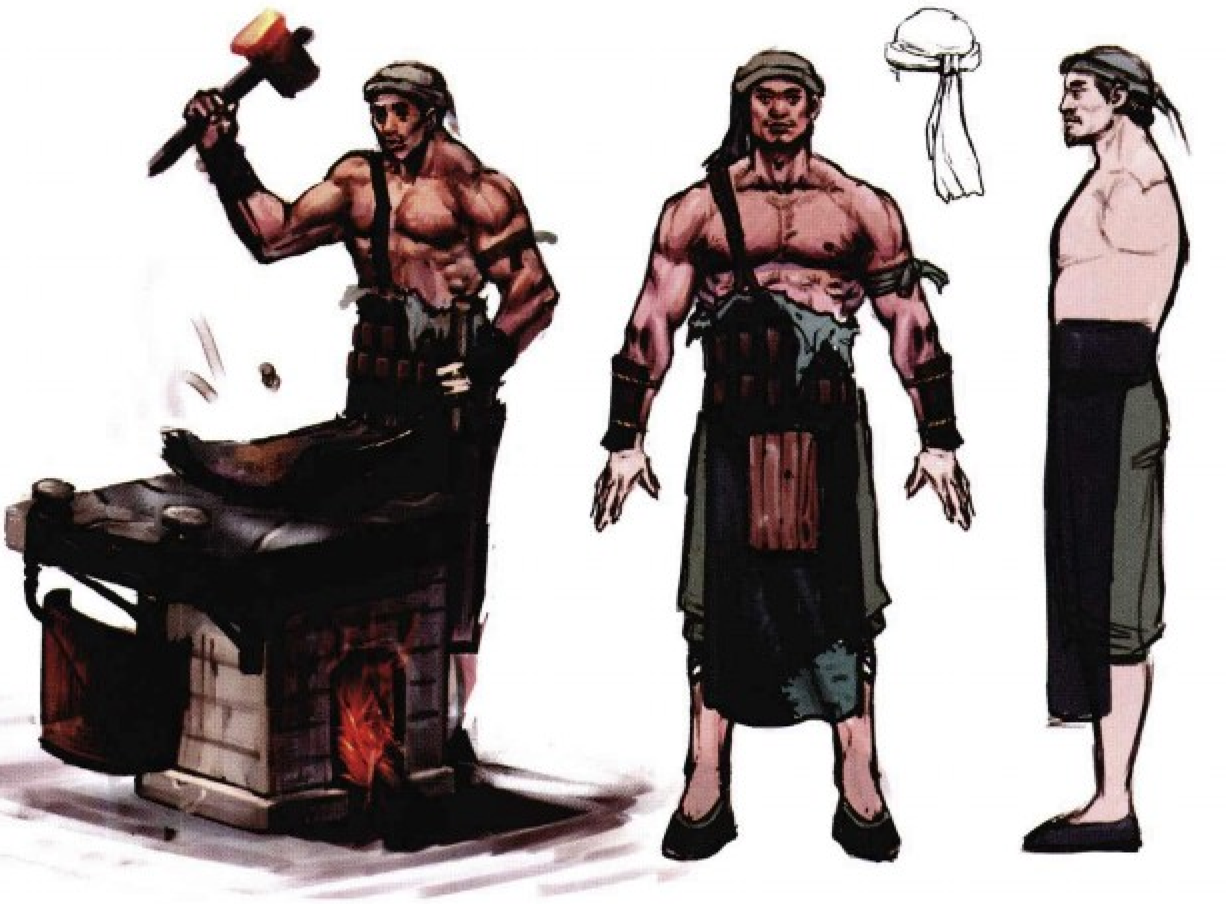
古月部落功能性 NPC1



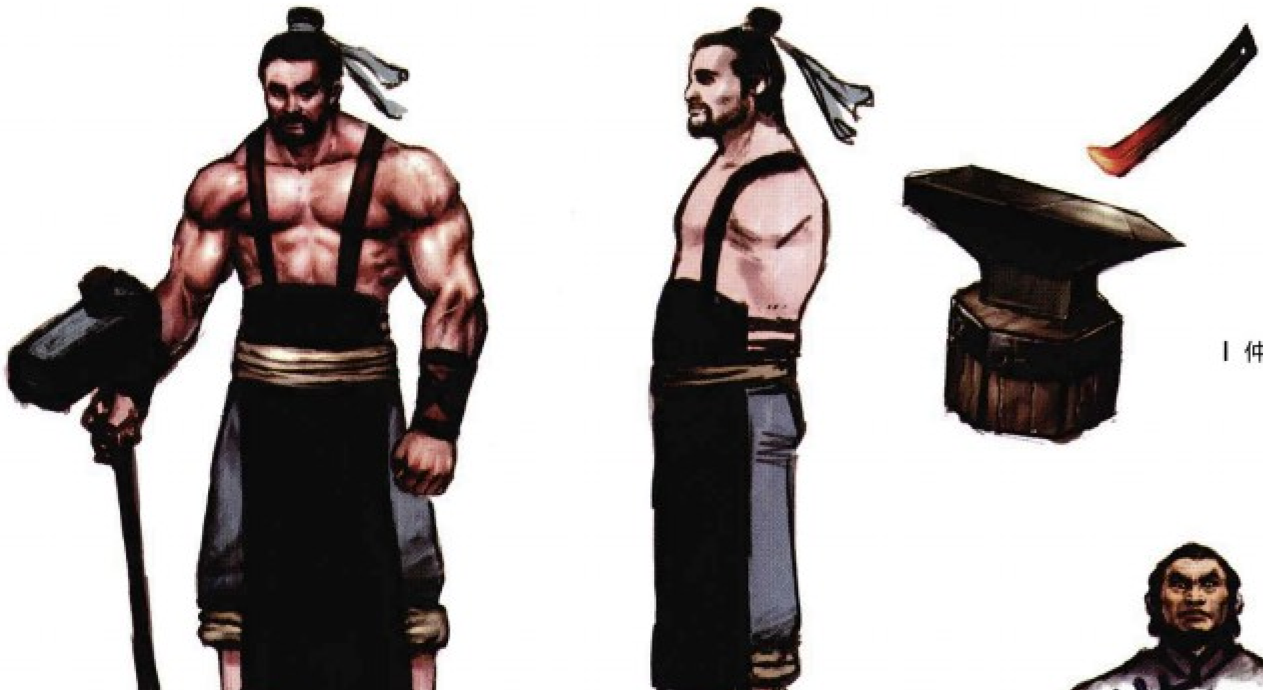
古月部落裁缝师傅



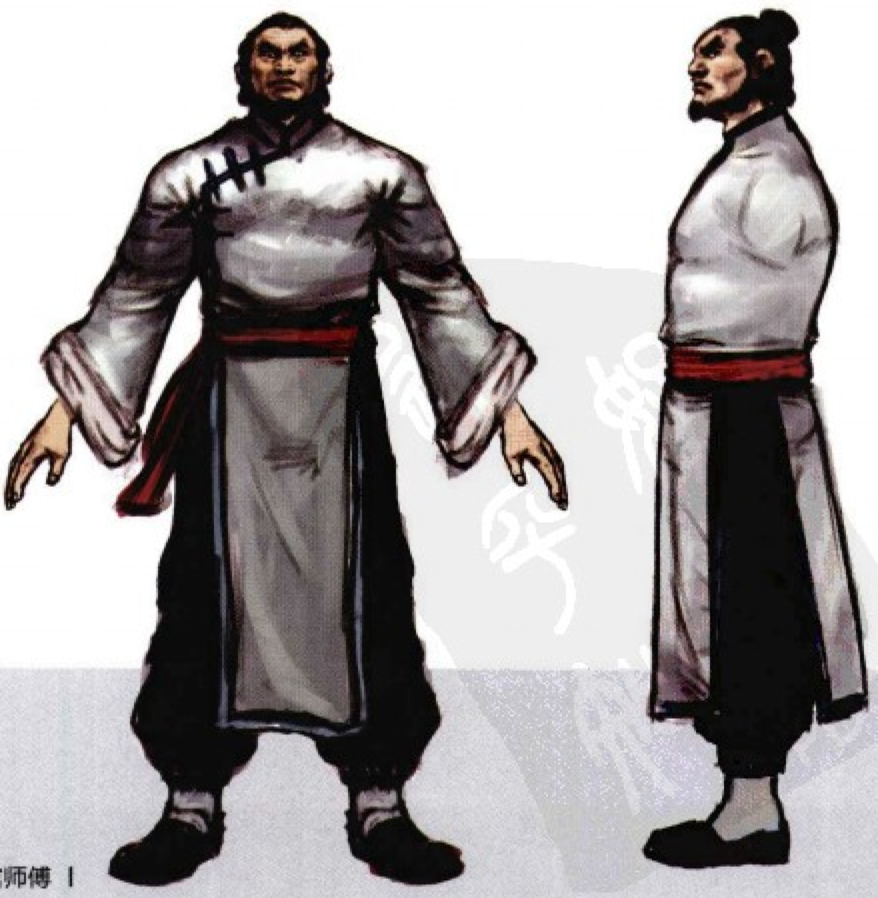
古月部落厨师



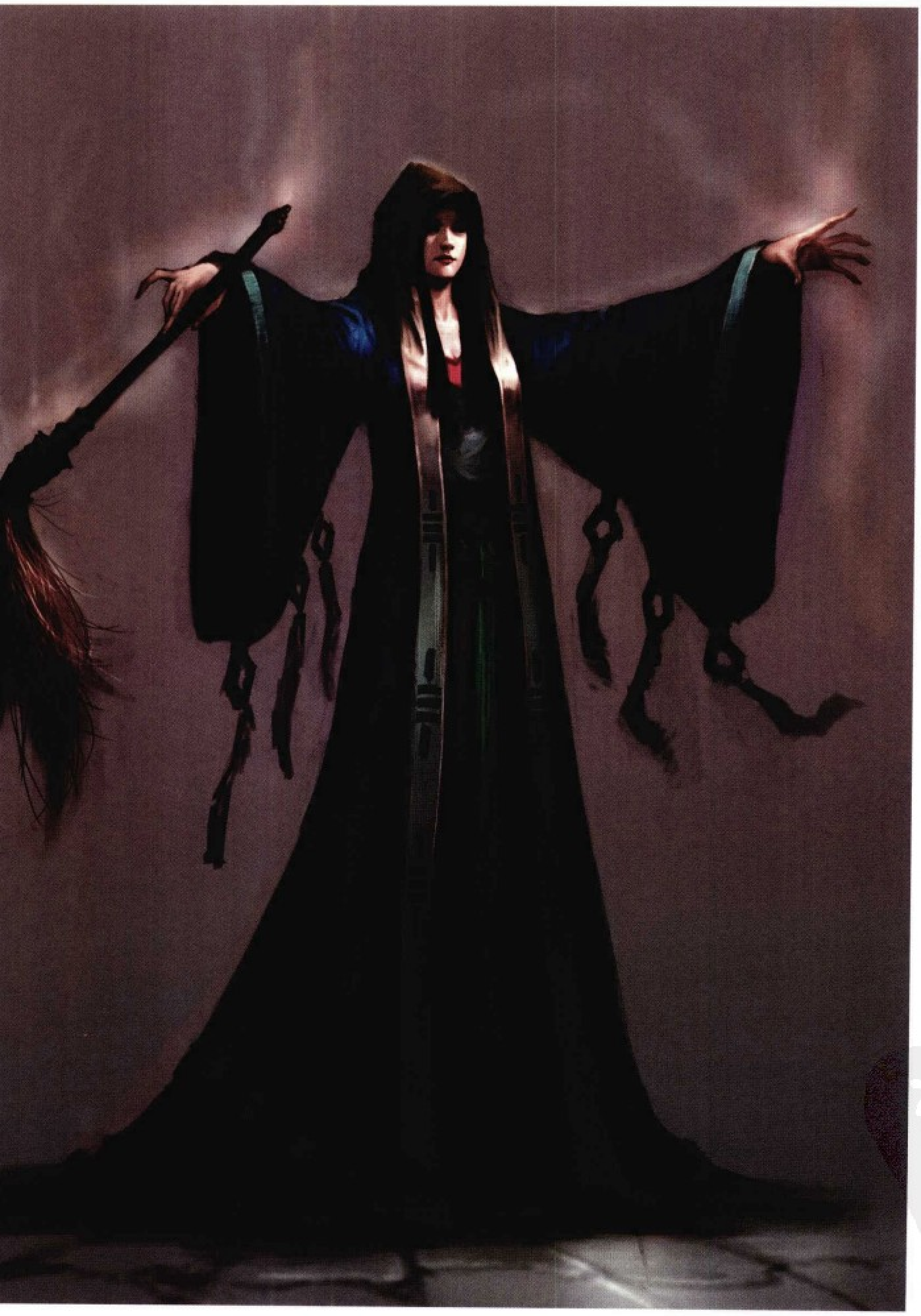
仲夏帝国锻造师傅

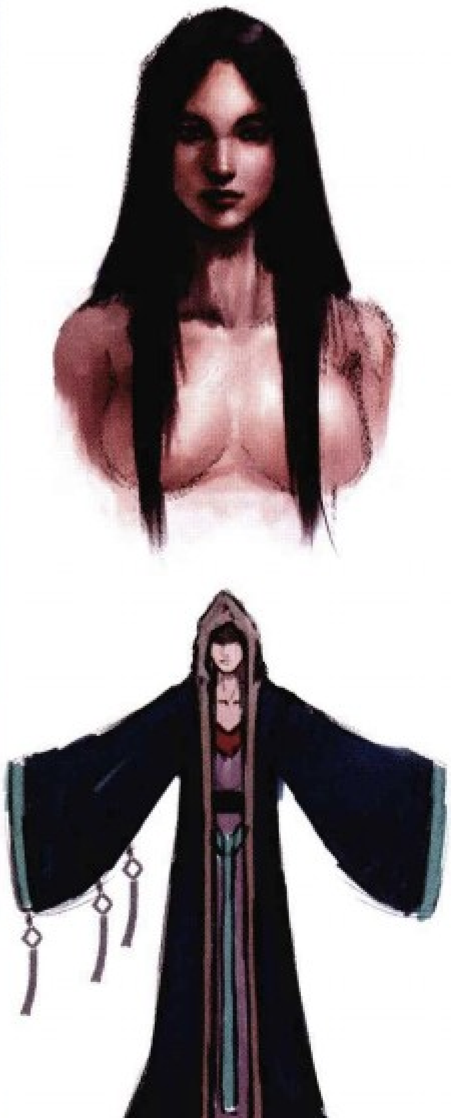


仲夏帝国铁匠师傅



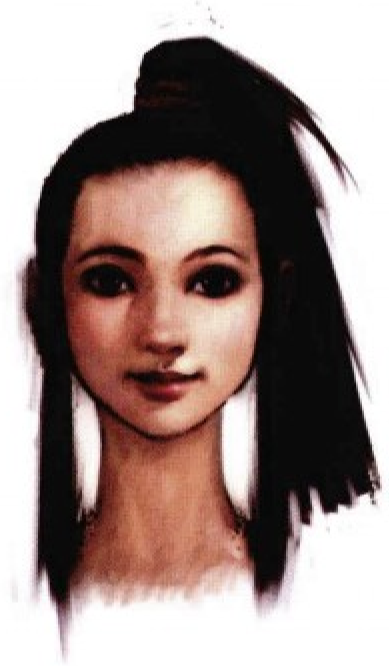
仲夏帝国武馆师傅

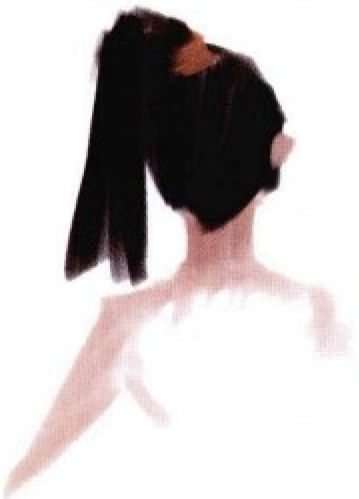


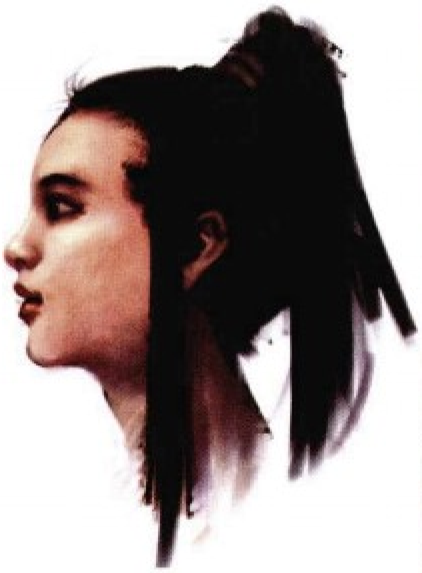


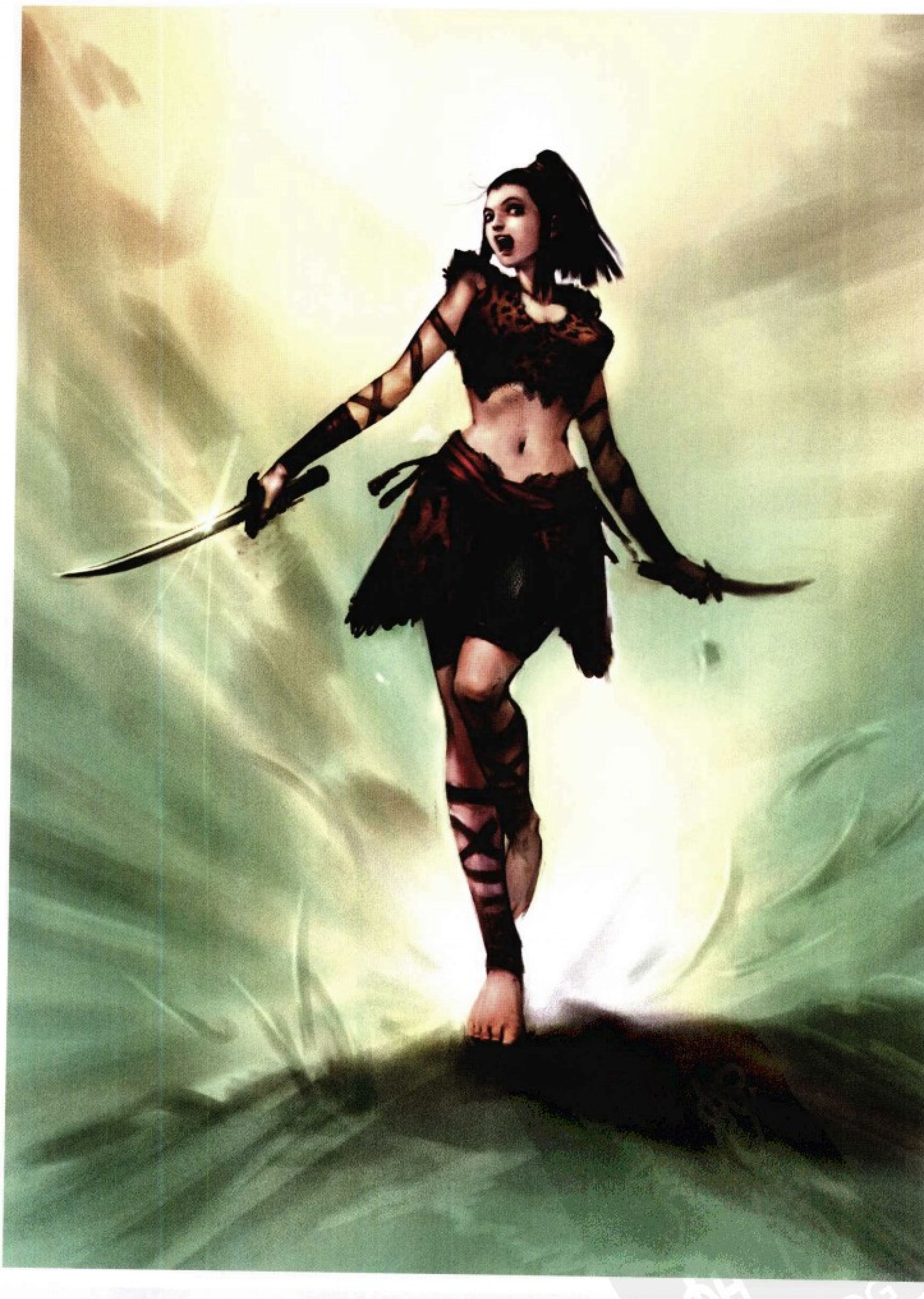
❙ 仲夏帝国女巫师 ❙

PDG



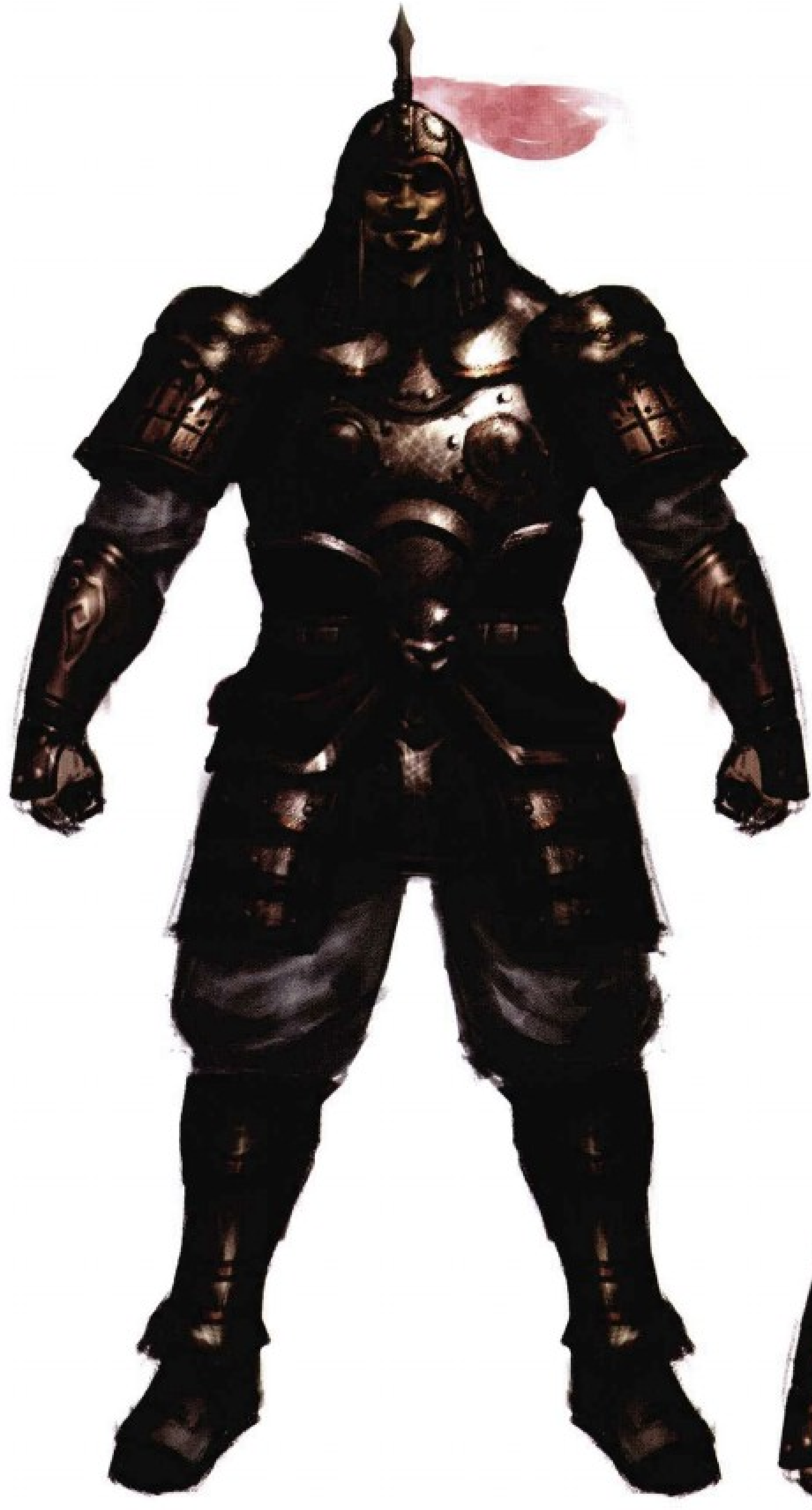


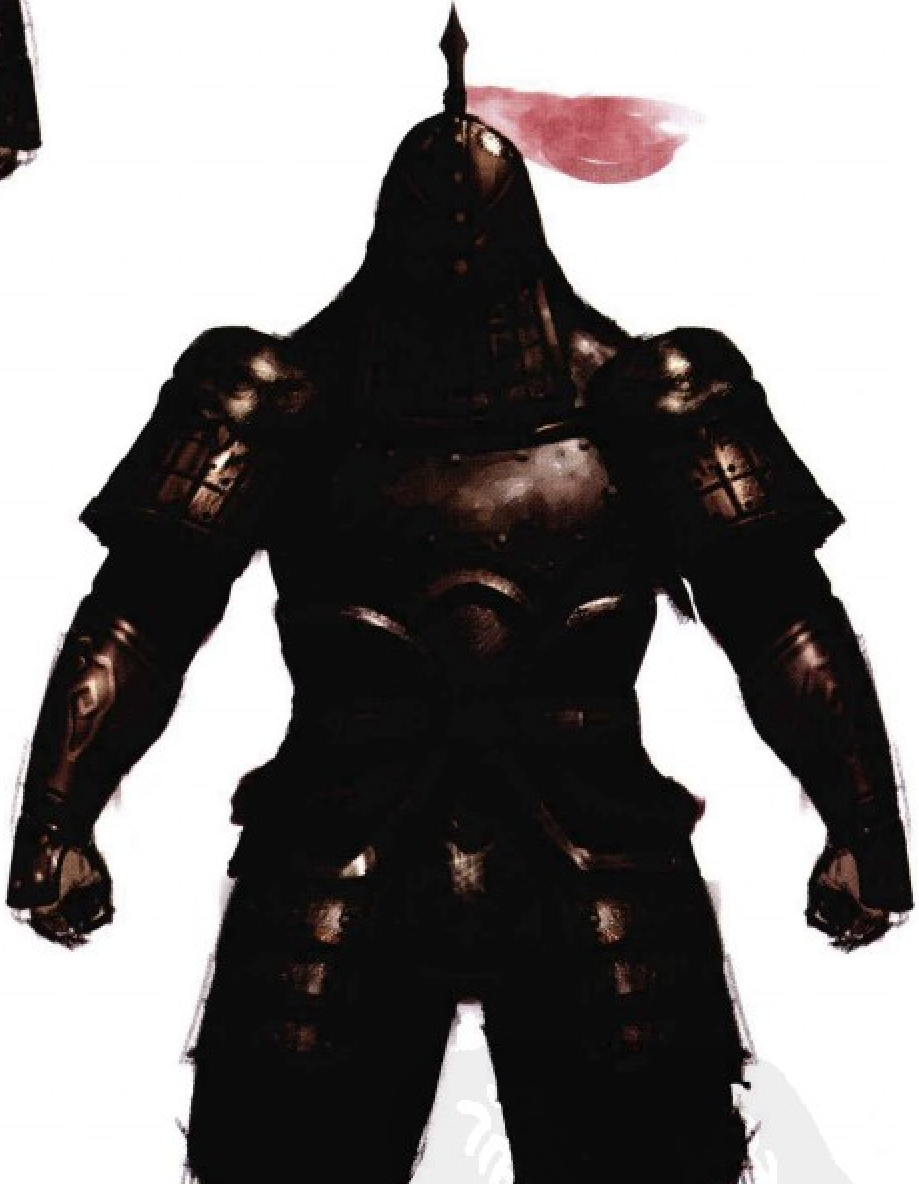




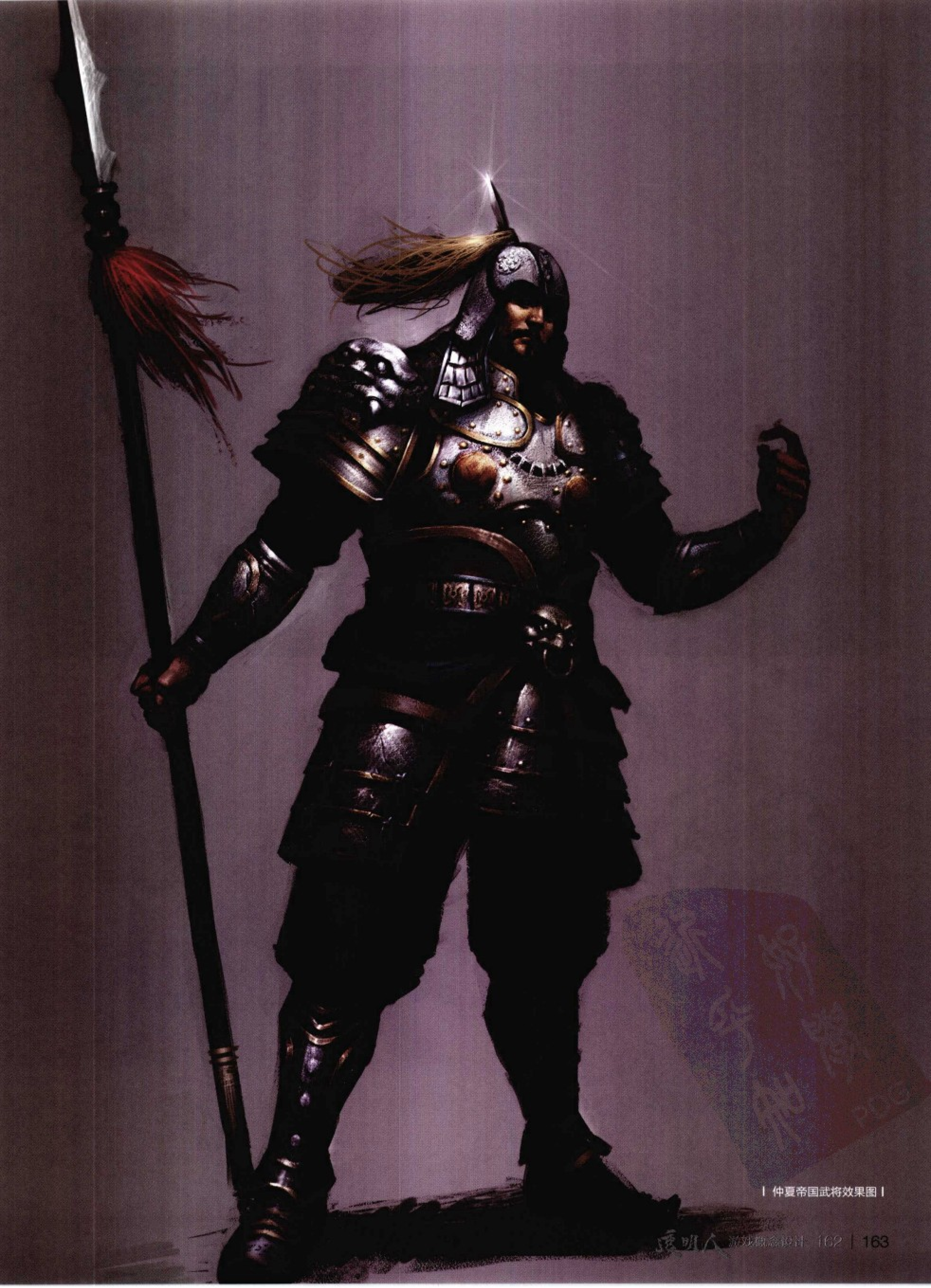
| 仲夏帝国女猎人 |

PDG

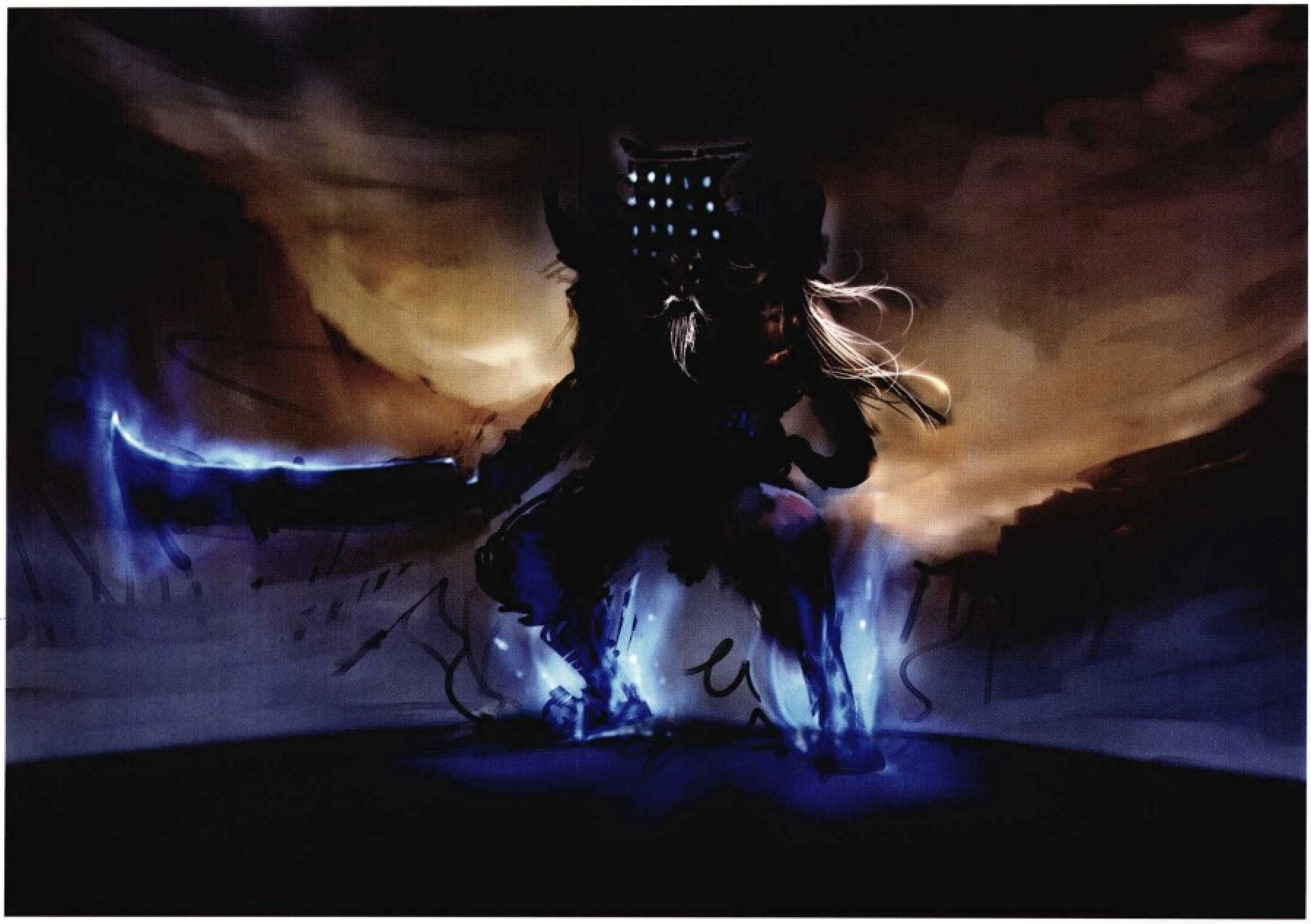




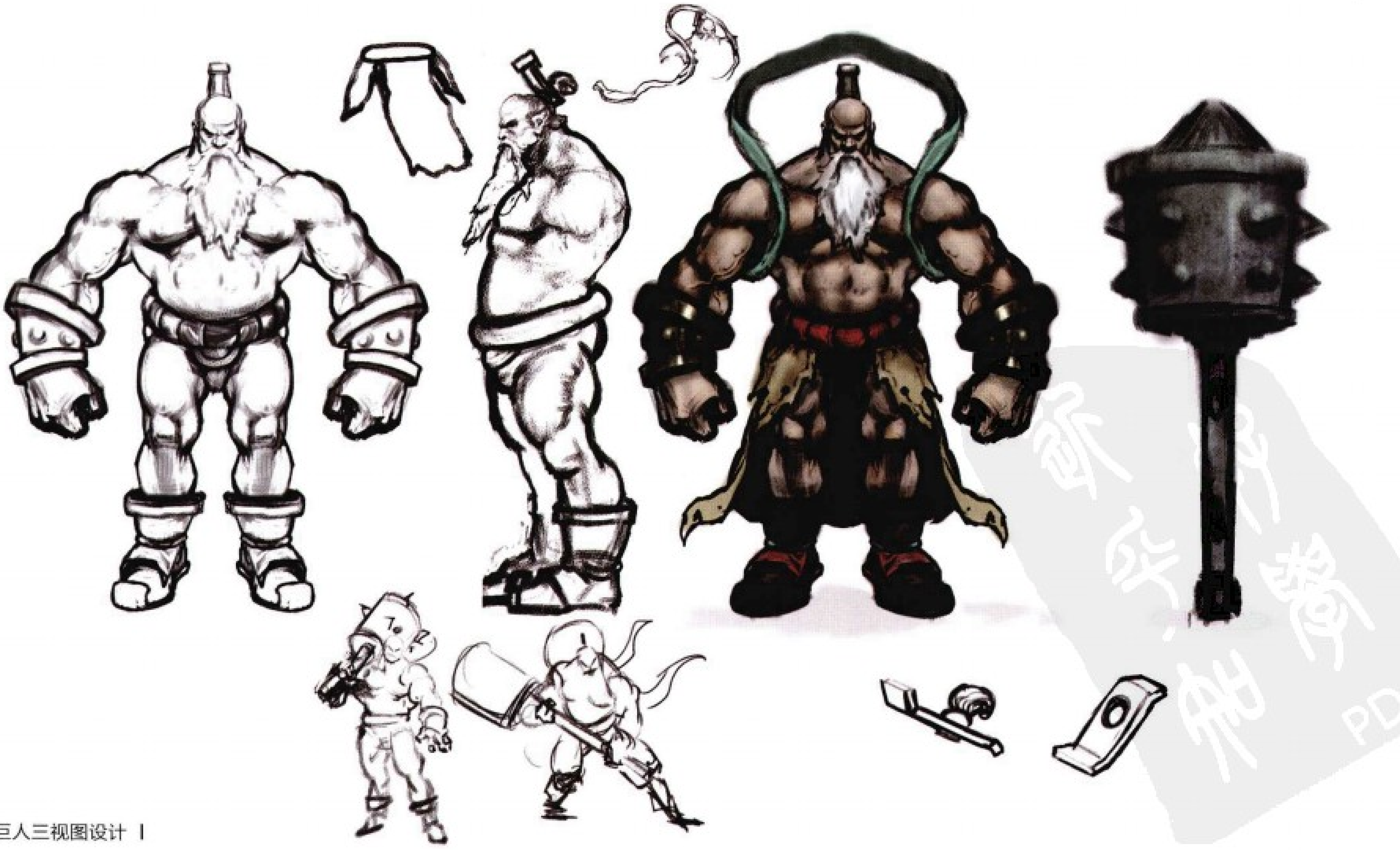
PDG



| 仲夏帝国武将效果图 |

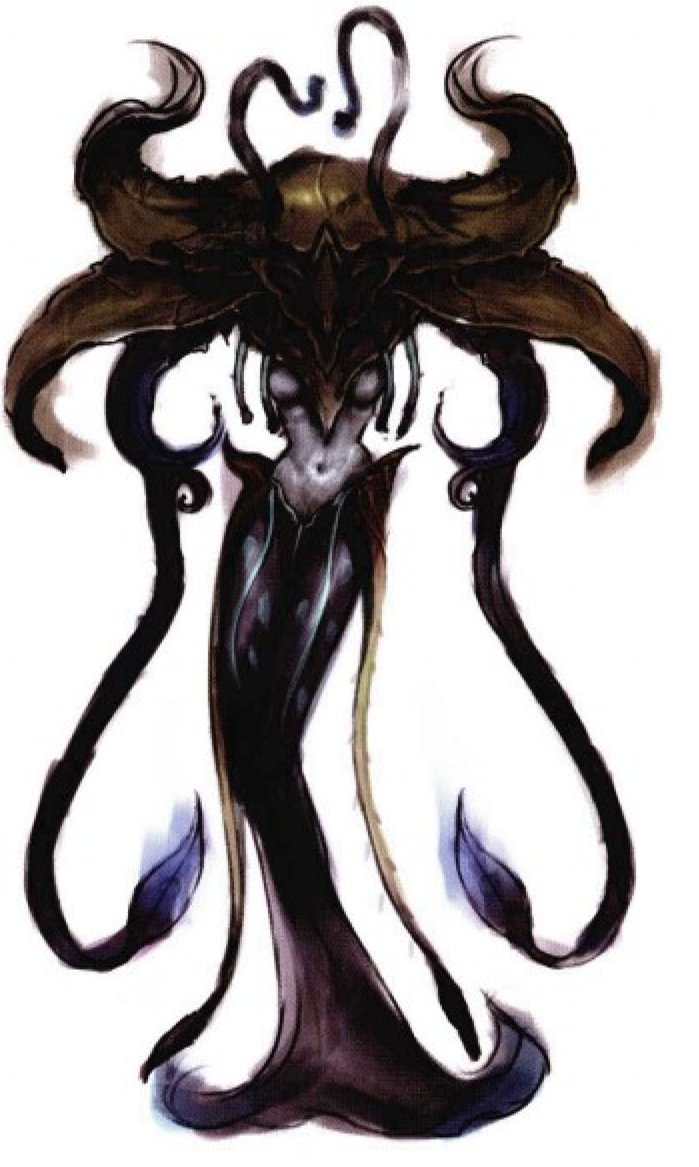


魔帝——气氛效果图

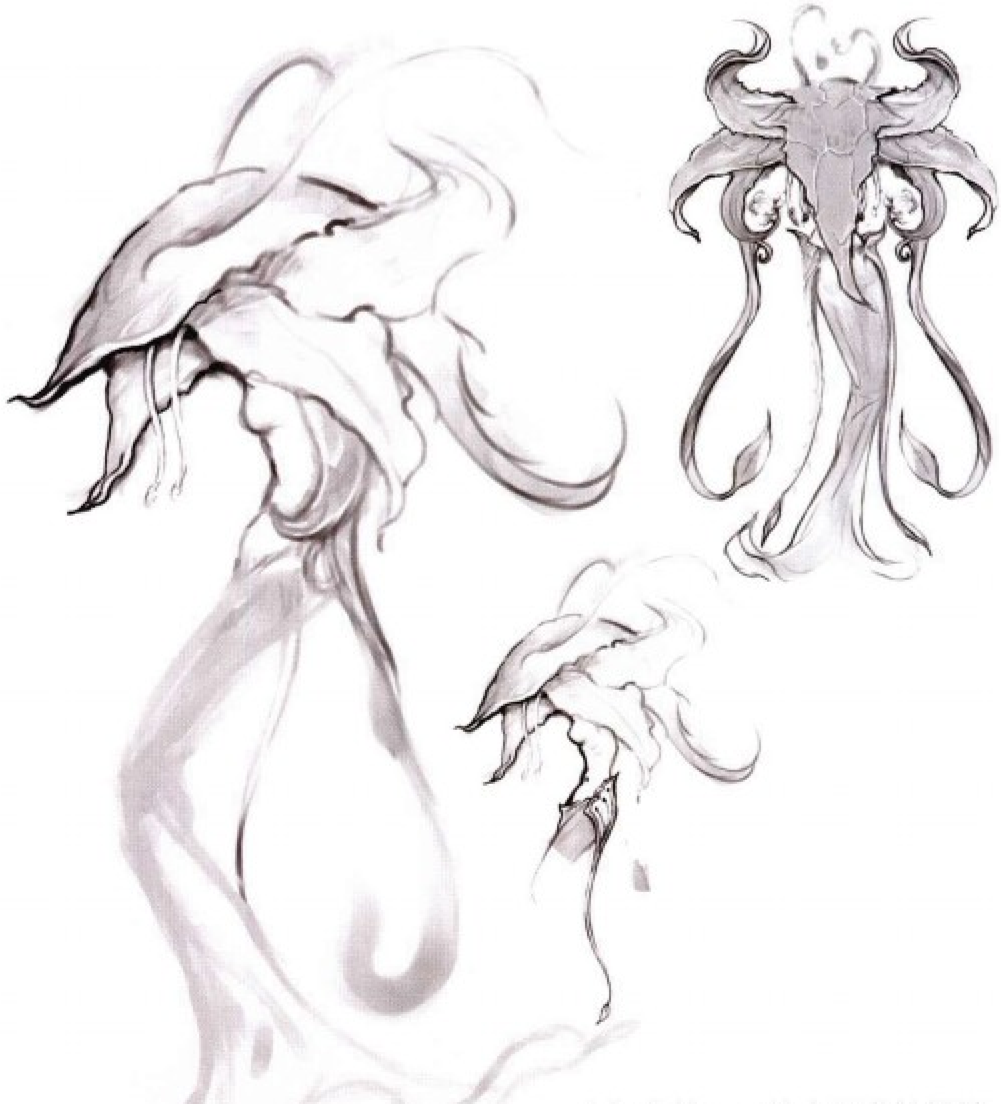


巨人三视图设计

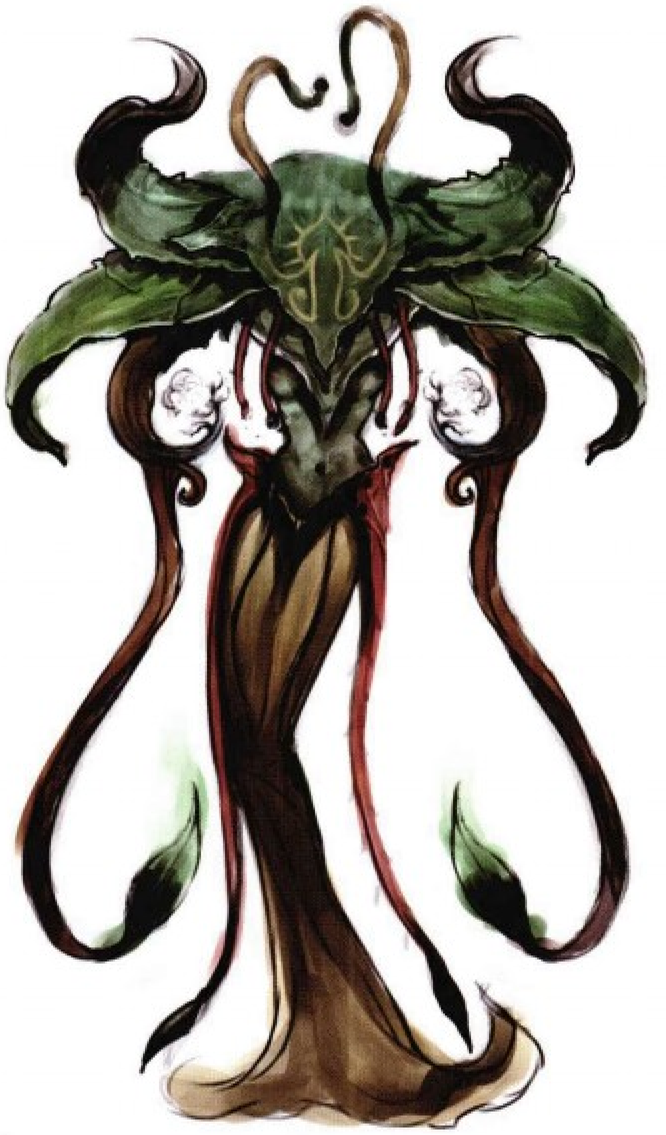
PDG

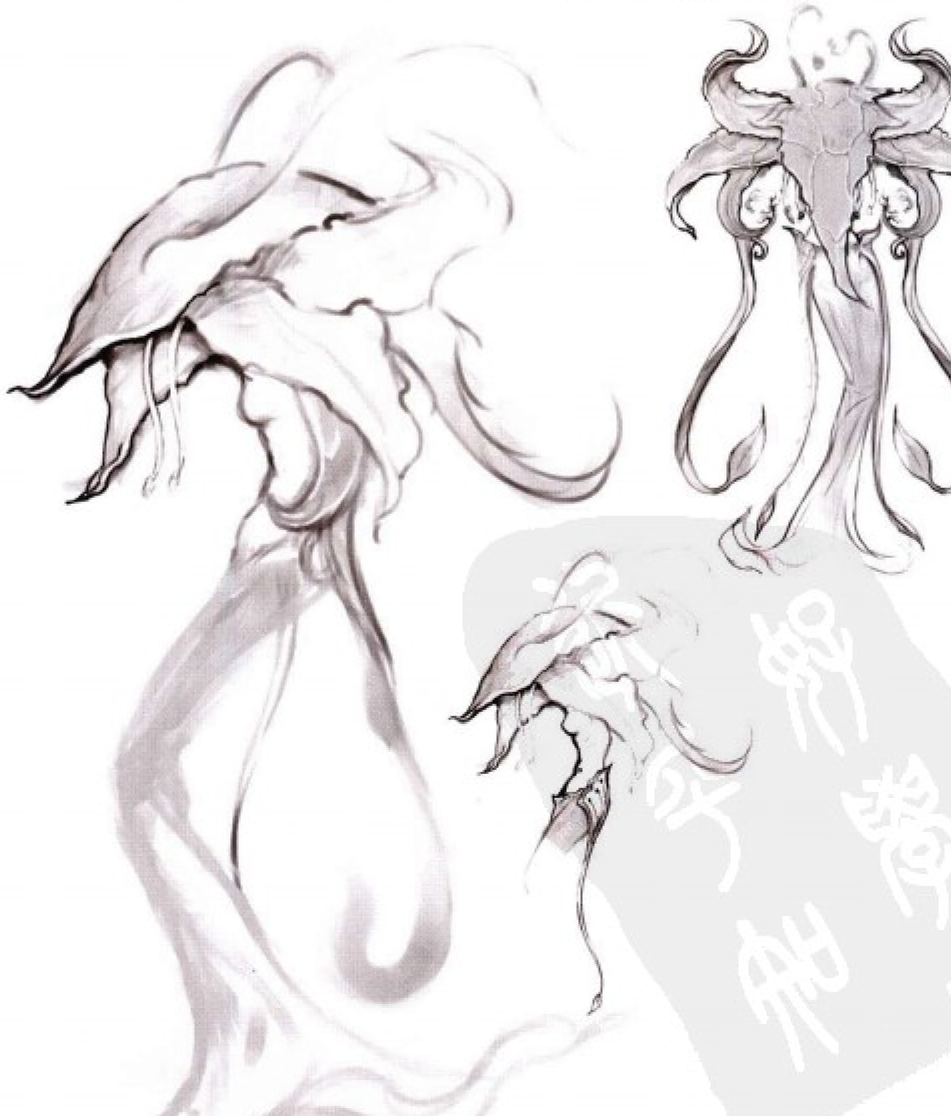


小妖花精换装A

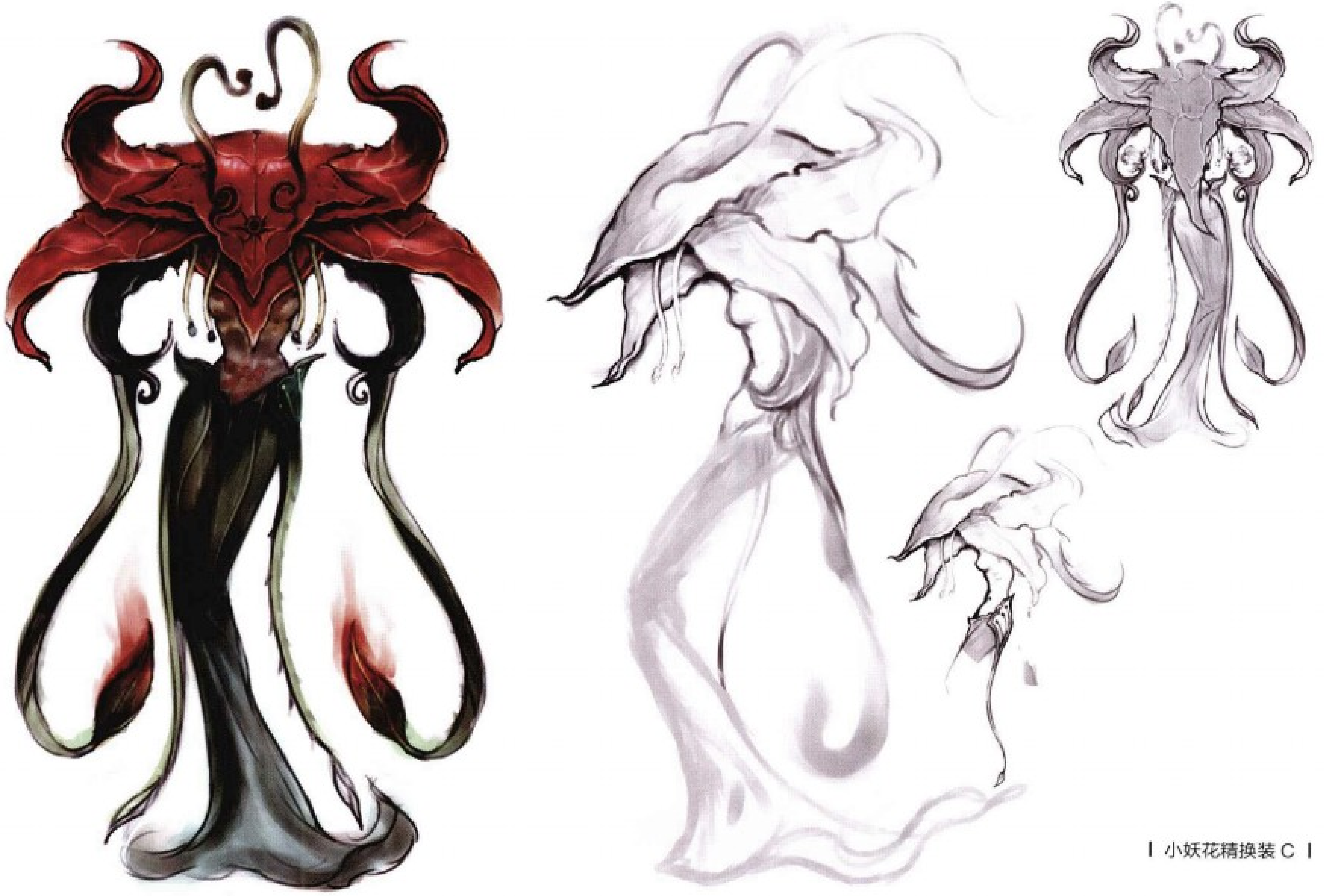


小妖花精——结合了花的妖精，平时开出艳丽的花朵来吸引猎物过来，然后瞬间将其吃掉。

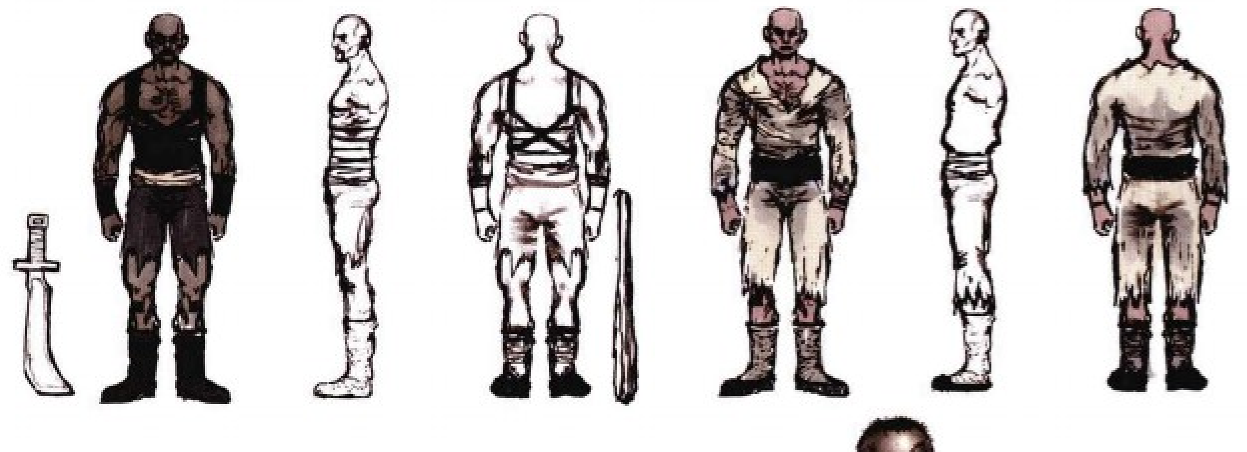


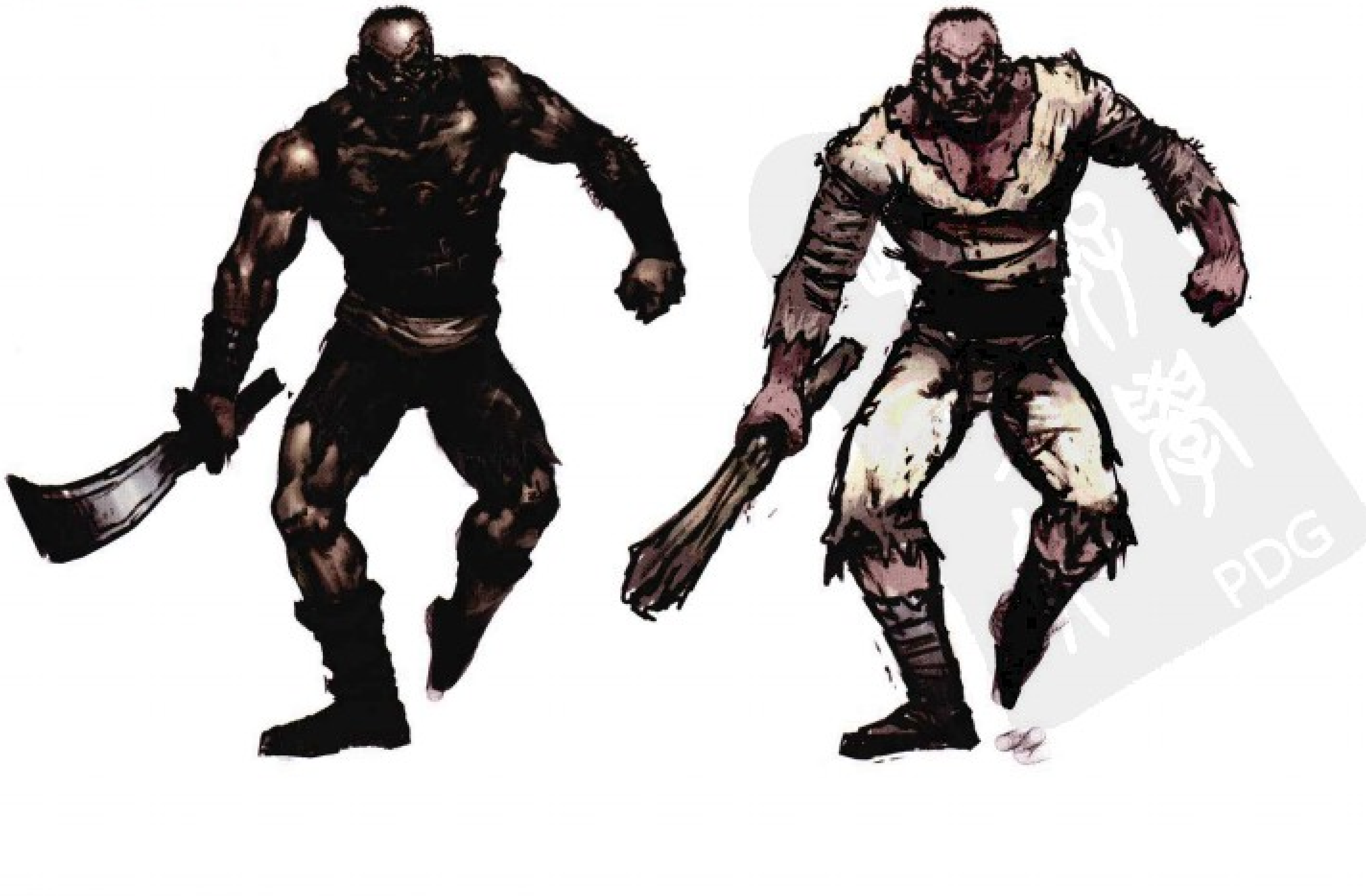


小妖花精换装B



❙ 小妖花精换装 C ❙

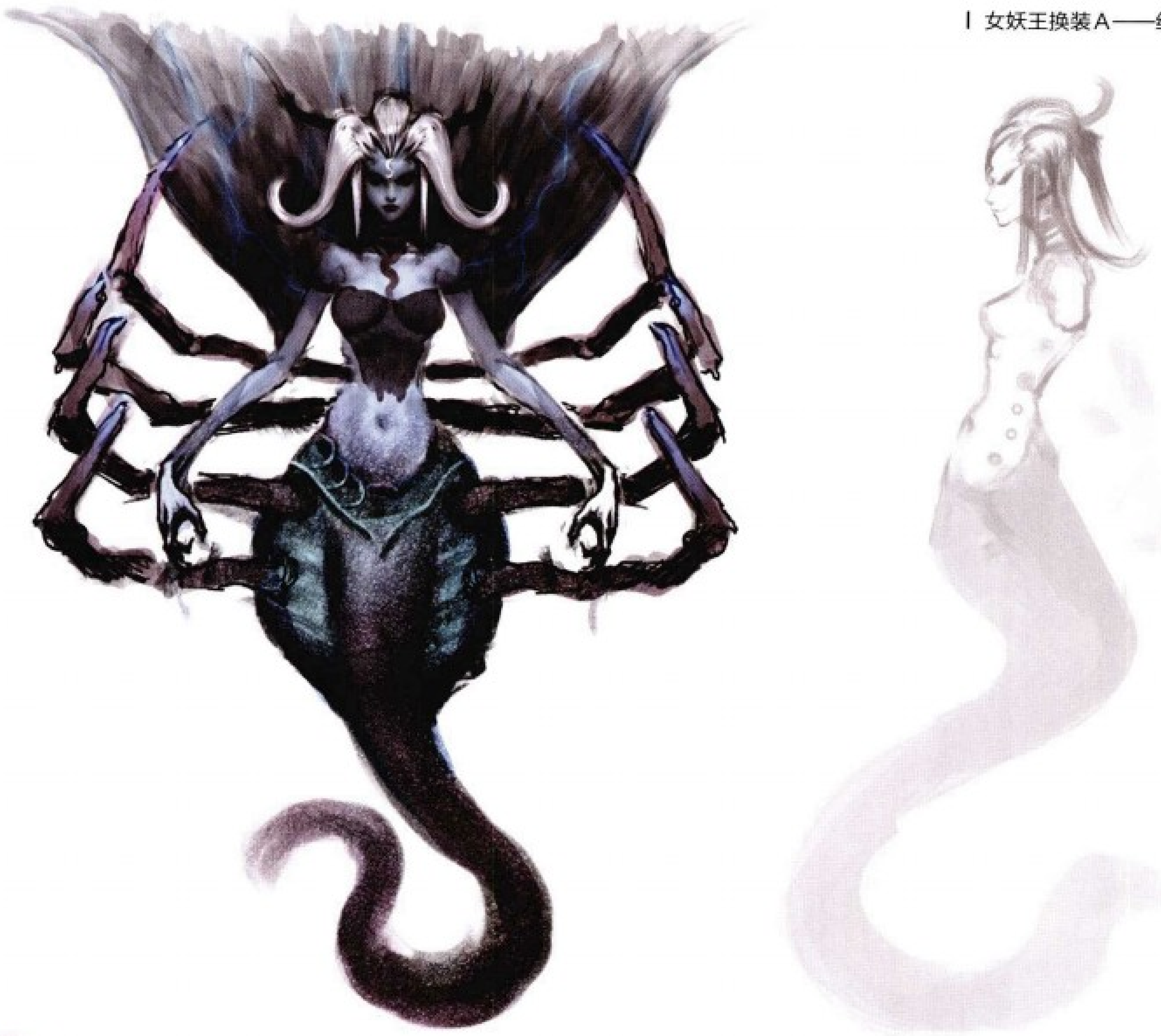


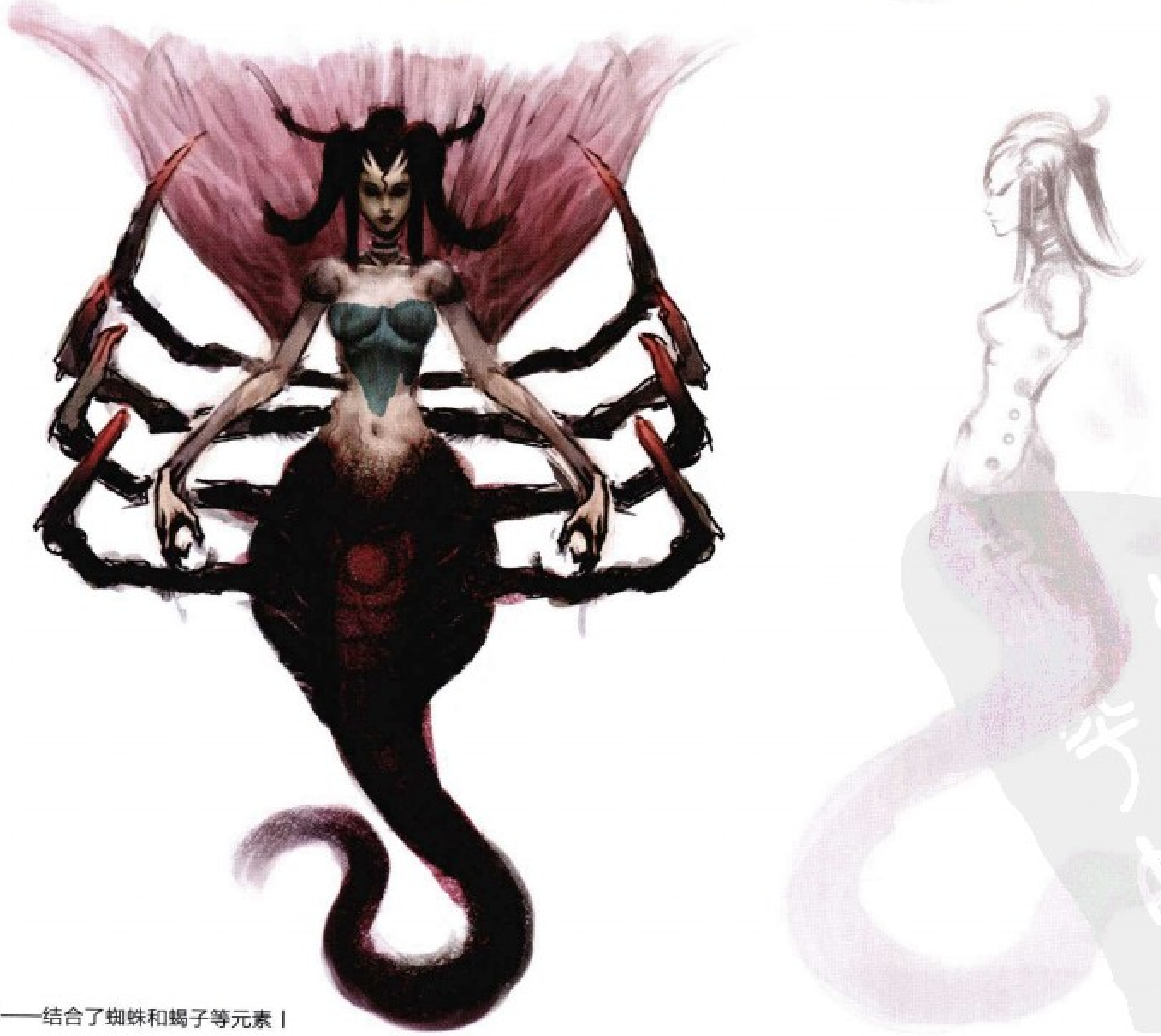


❙ 山贼造型设计，很普通的野地人形怪 ❙

PDG

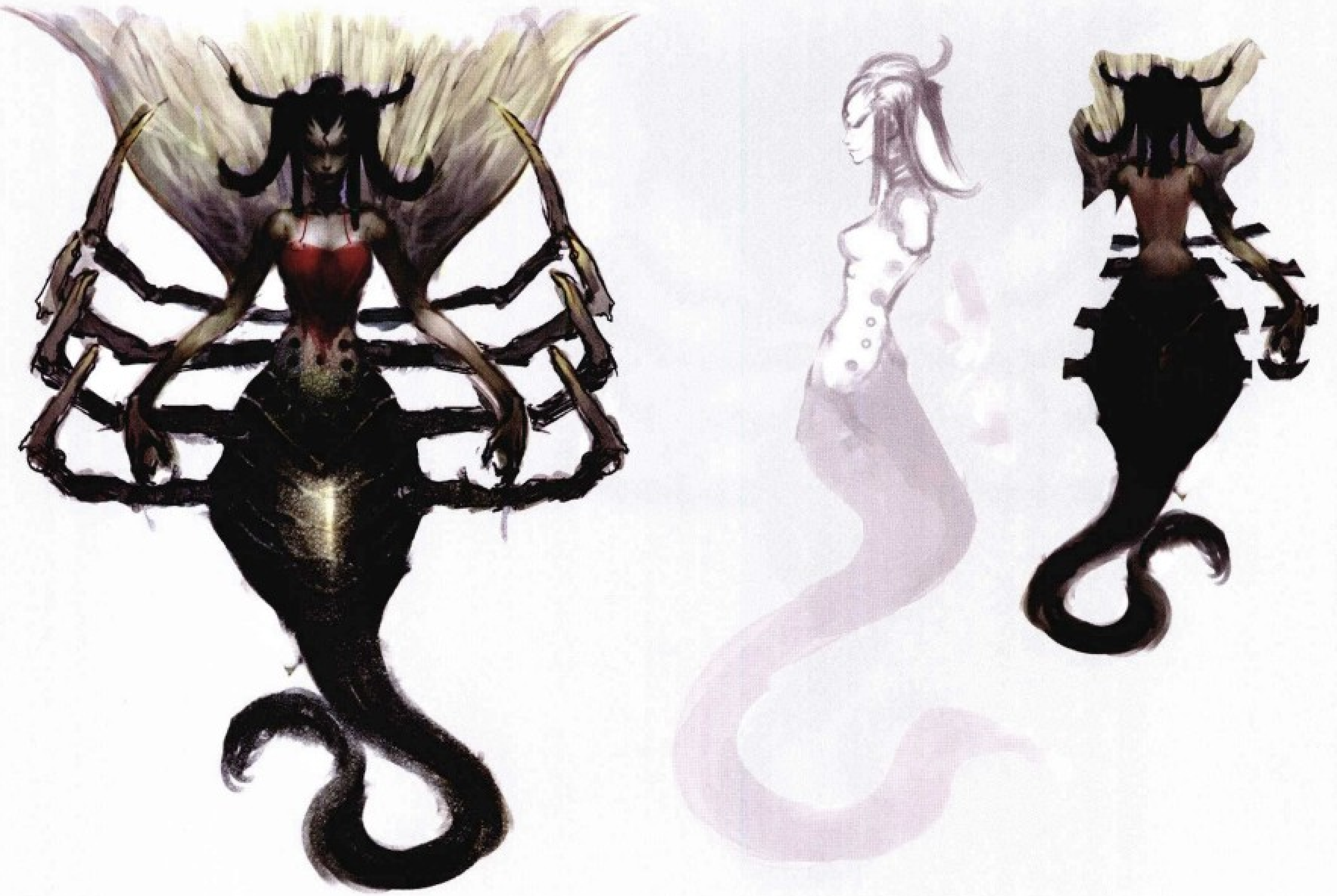
女妖王换装A——结合了蜘蛛和蝎子等元素



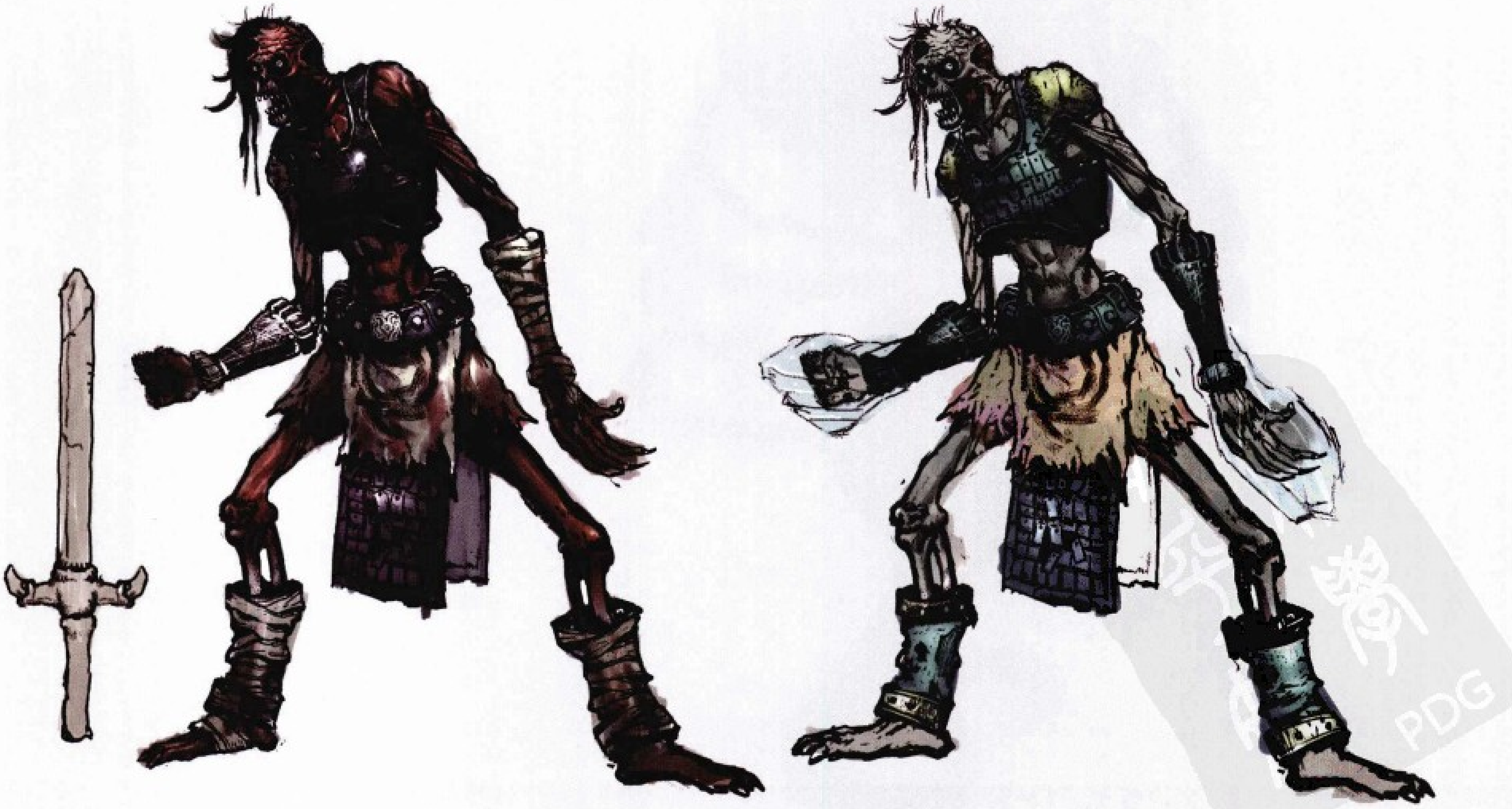


女妖王换装 B——结合了蜘蛛和蝎子等元素

PDG

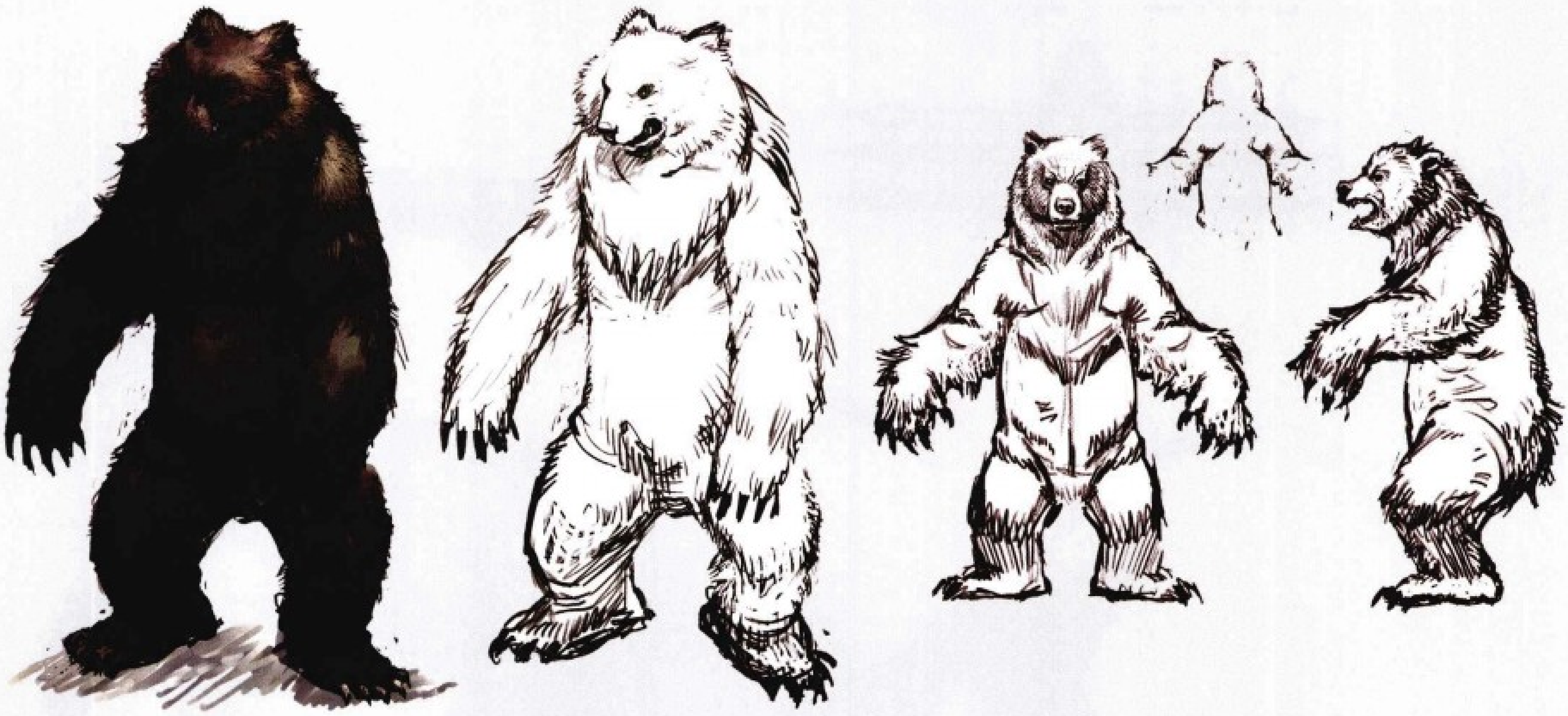


女妖王换装C——结合了蜘蛛和蝎子等元素

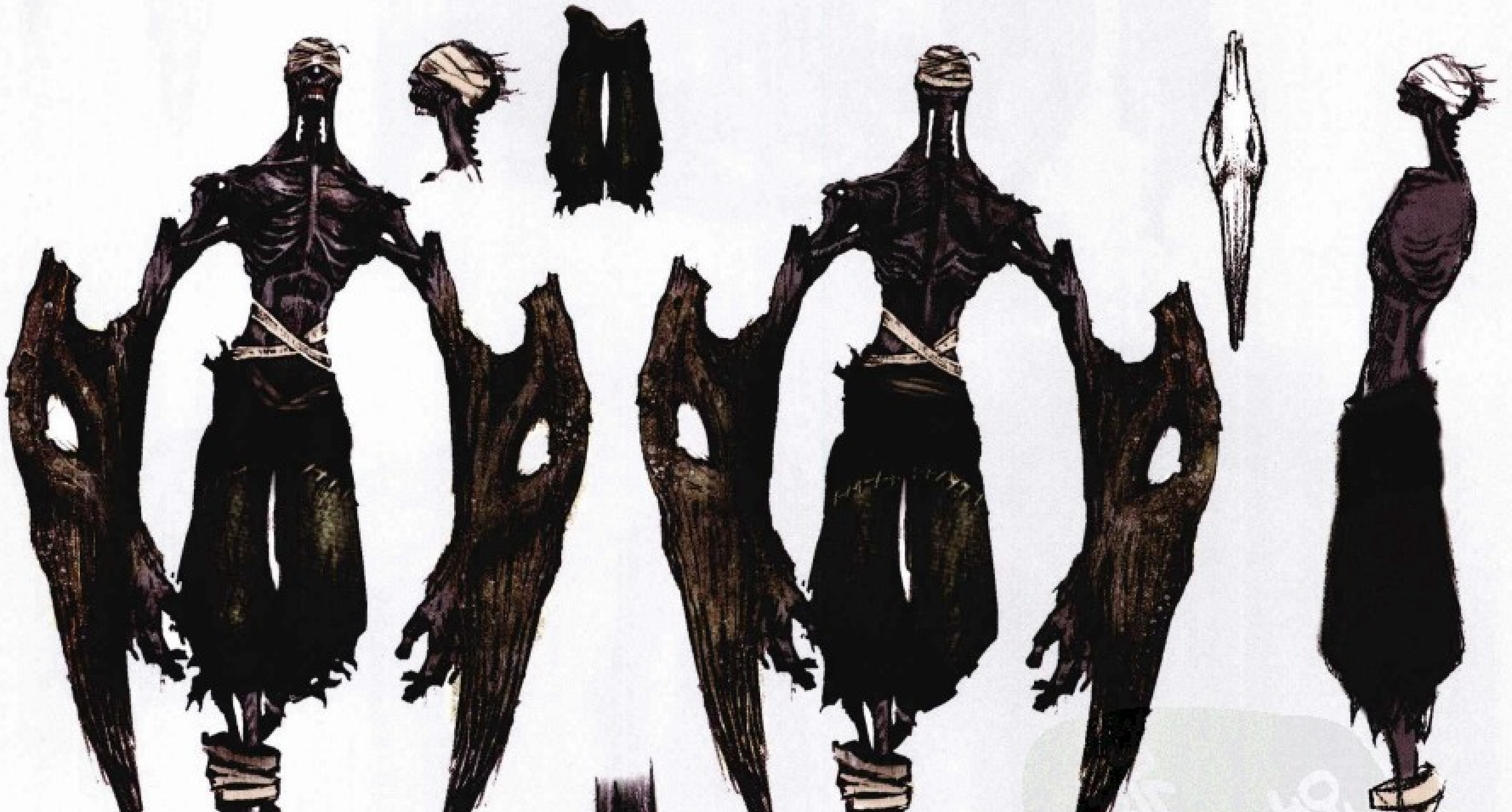


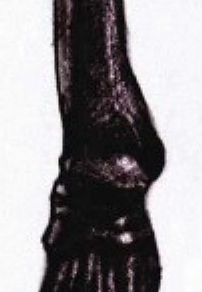
骷髅战士

PDG

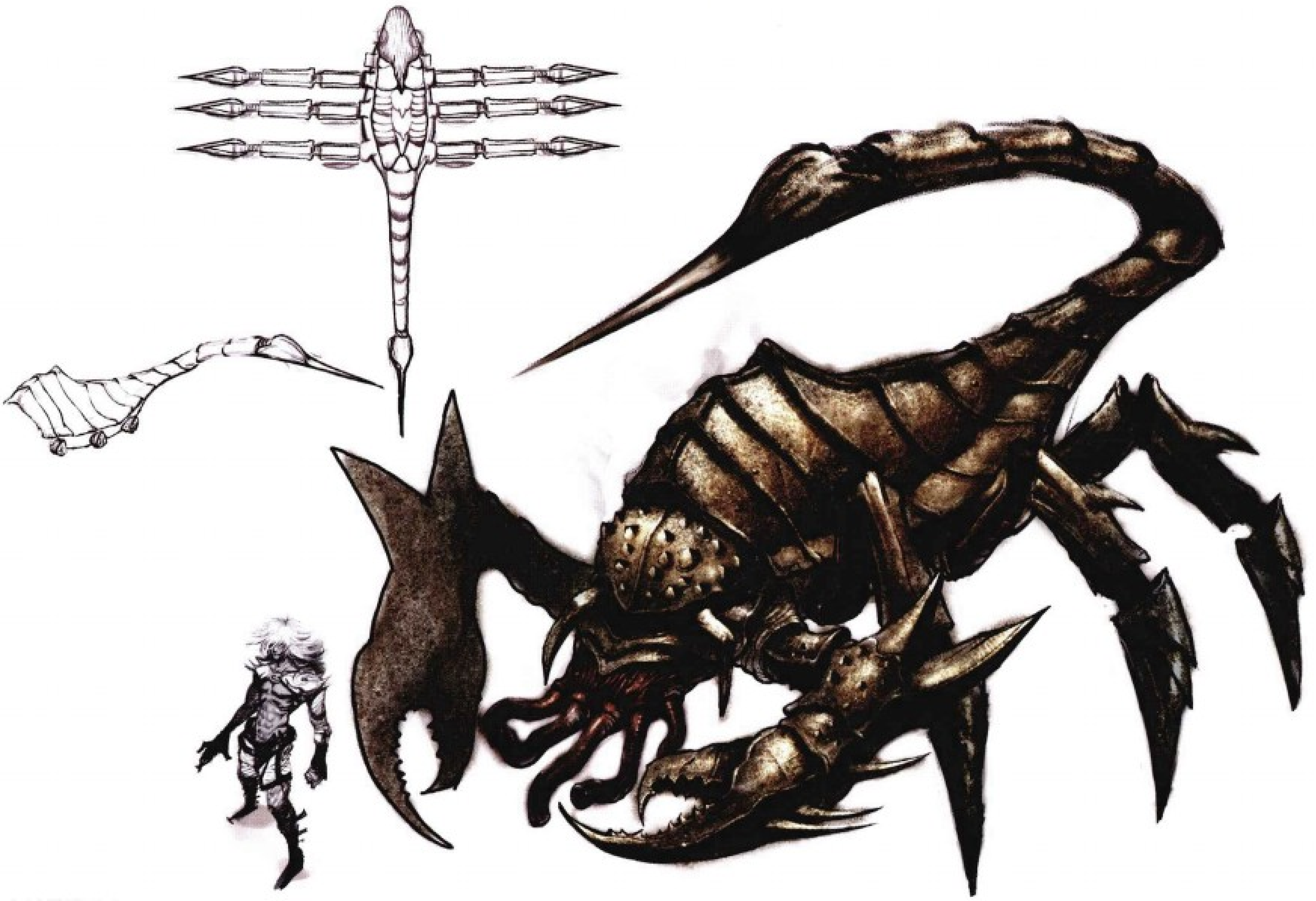


❙ 野熊怪，很普通的野地怪 ❙

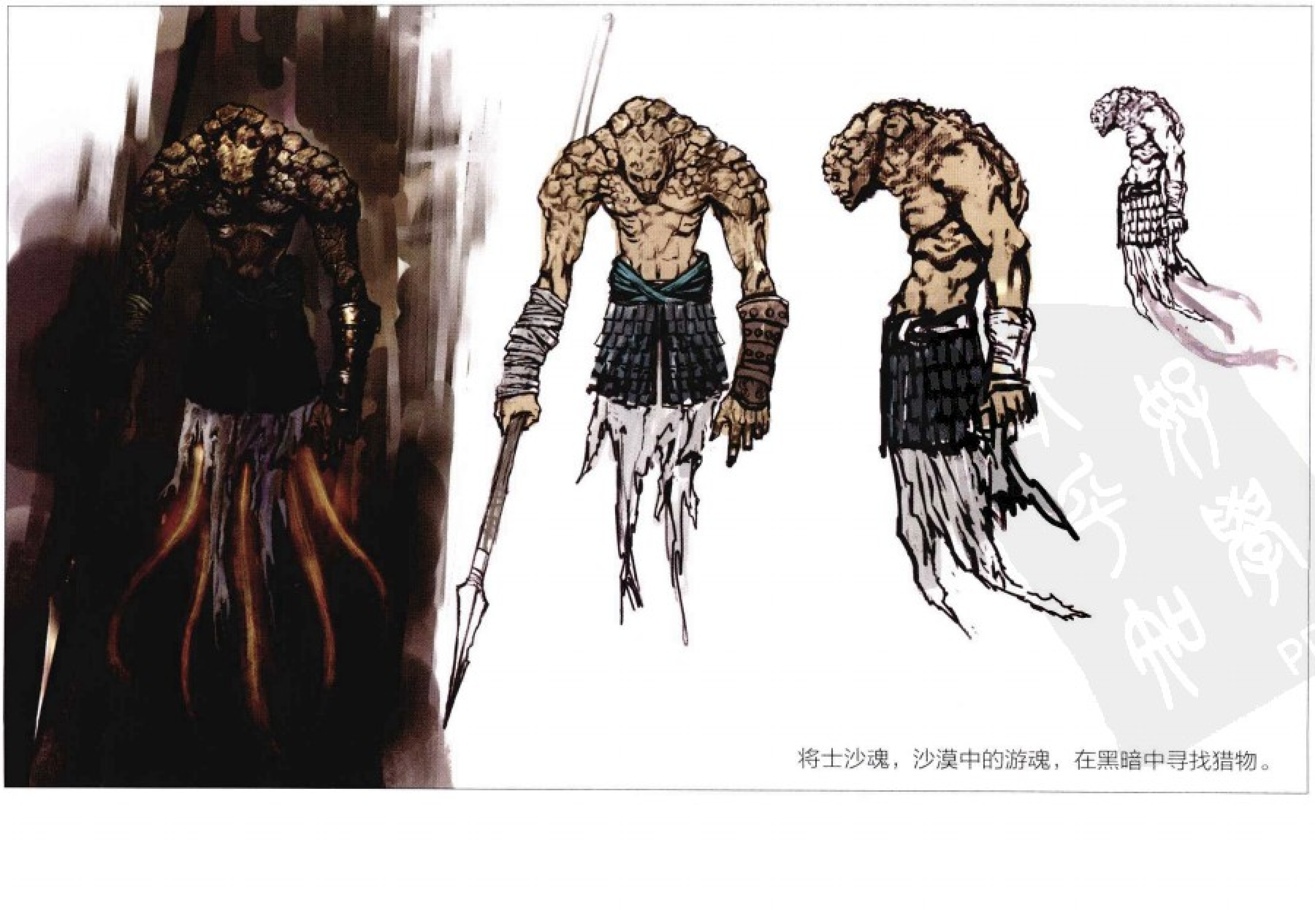




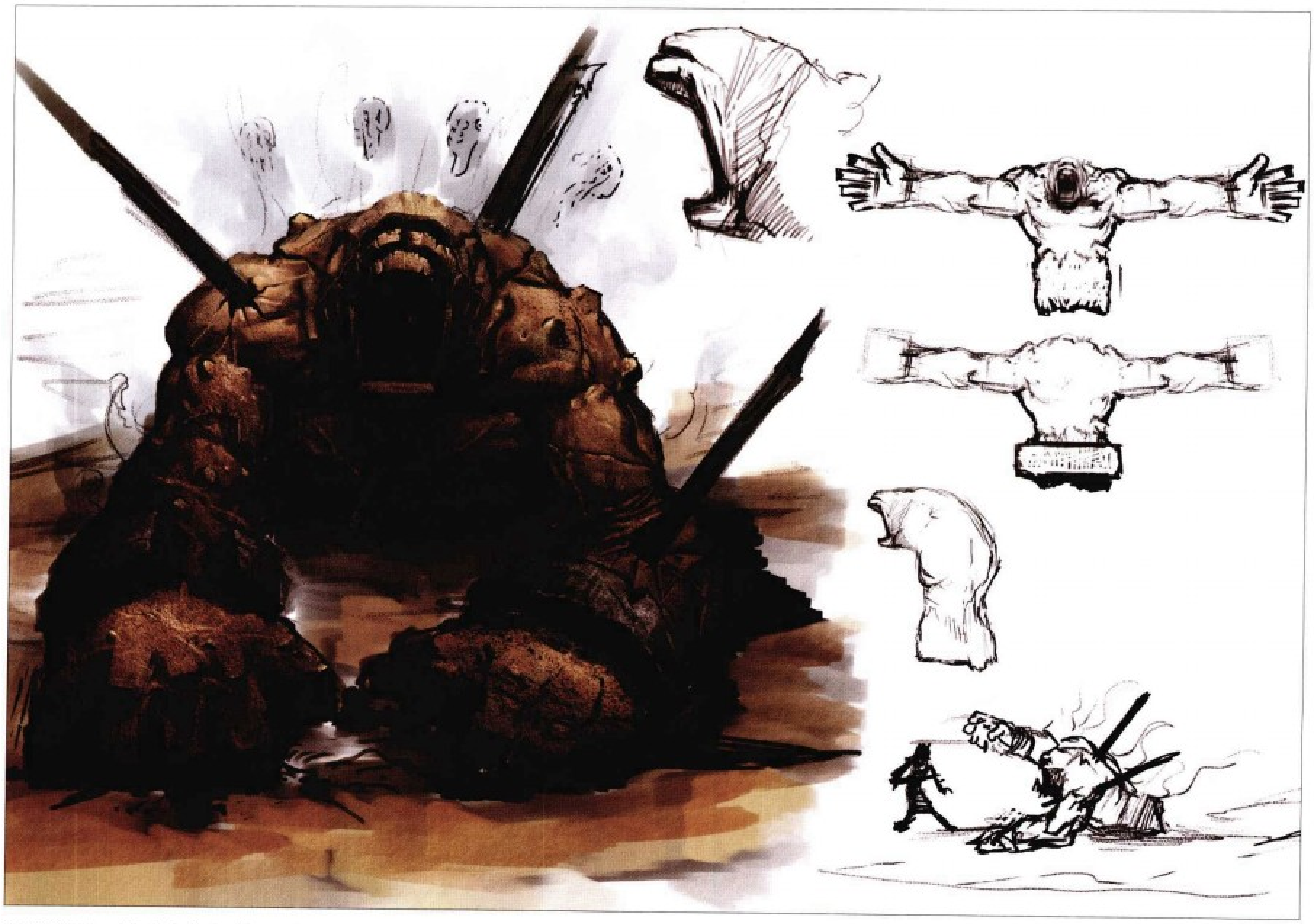
干尸使者：这个角色我设计得比较恐怖。生前被山贼打碎了下颚，拔下了皮，痛苦地死去，后来被魔帝诅咒复活，成了魔帝的得力大将。



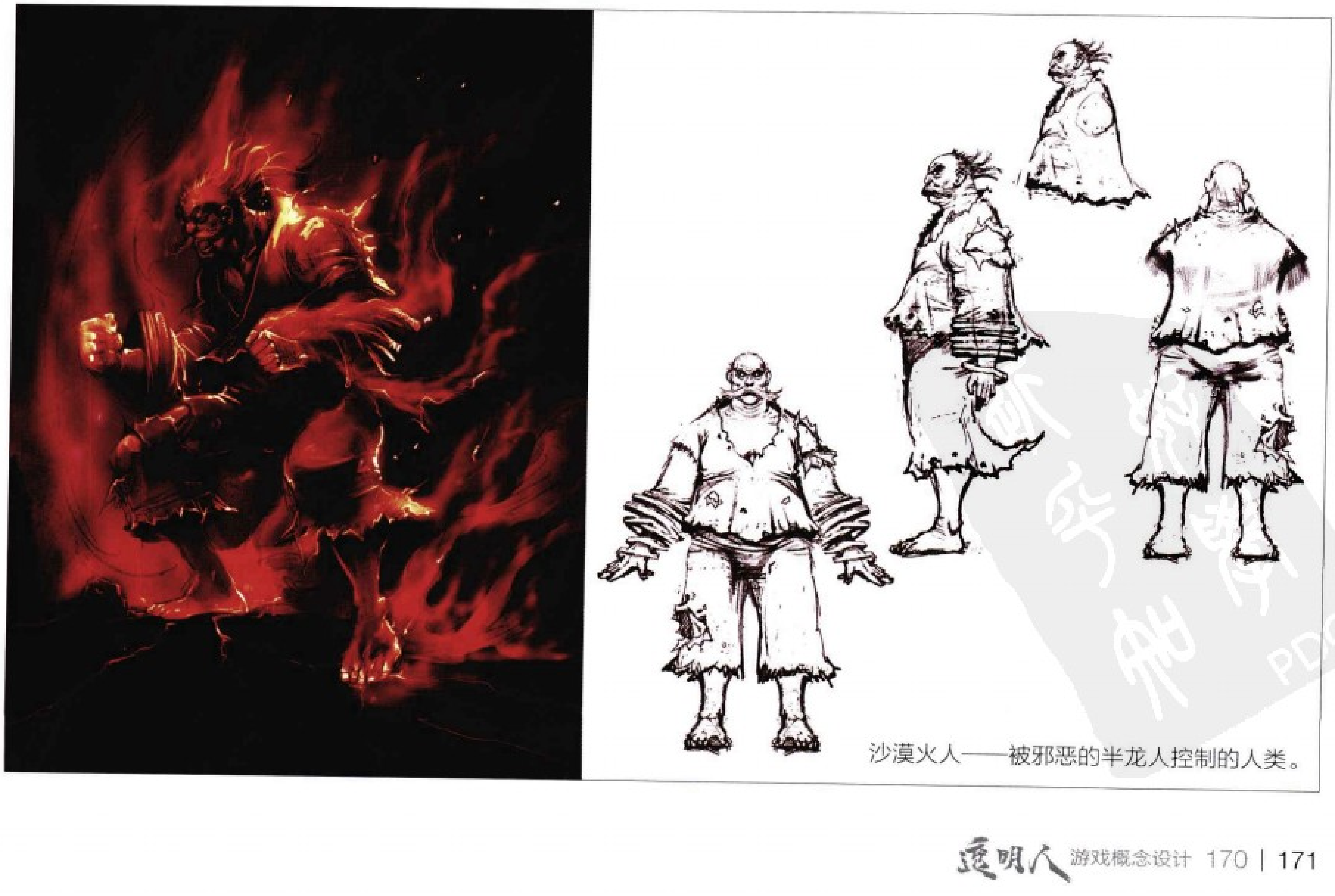
| 沙漠蝎子 |



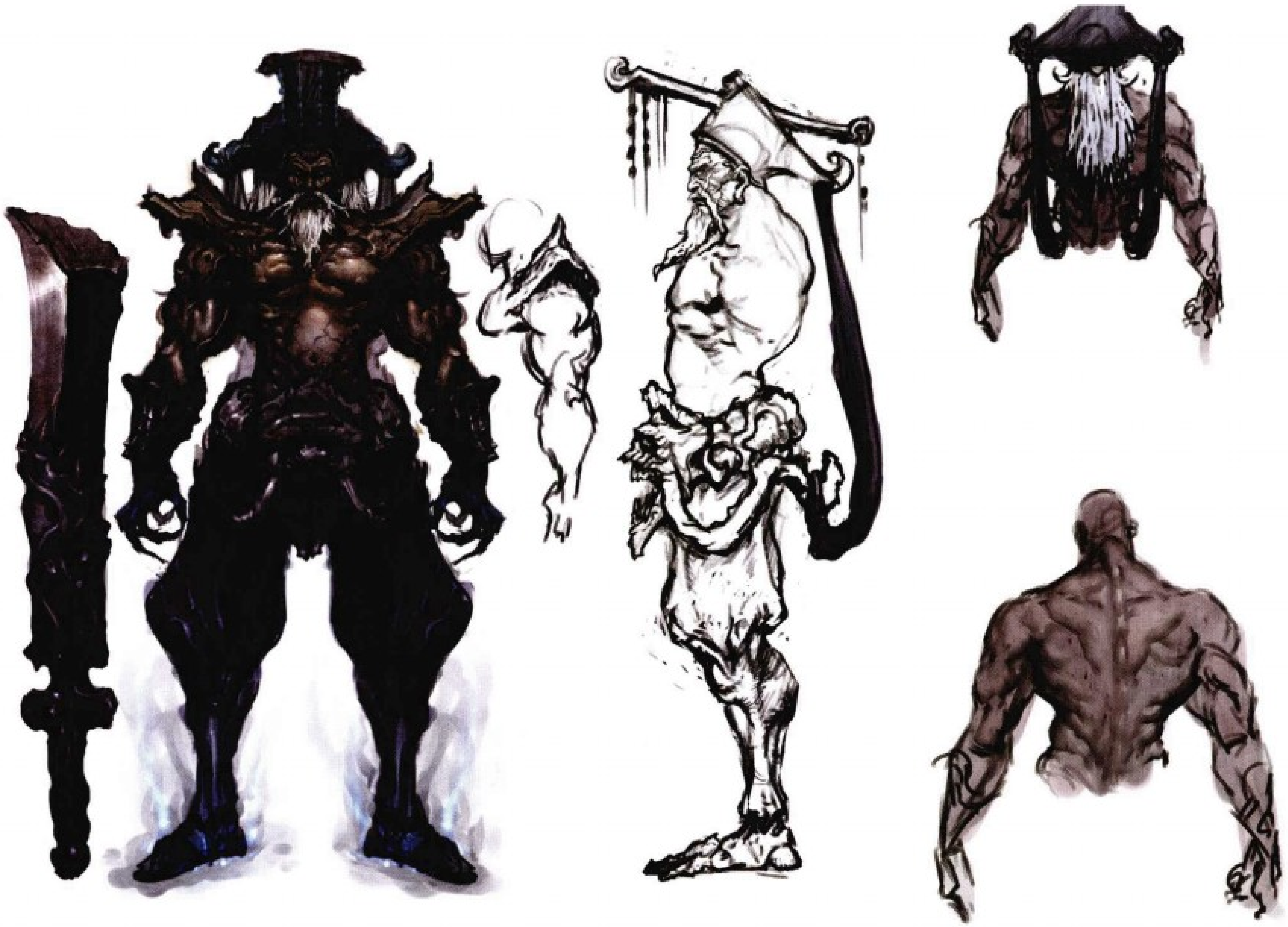
将士沙魂，沙漠中的游魂，在黑暗中寻找猎物。



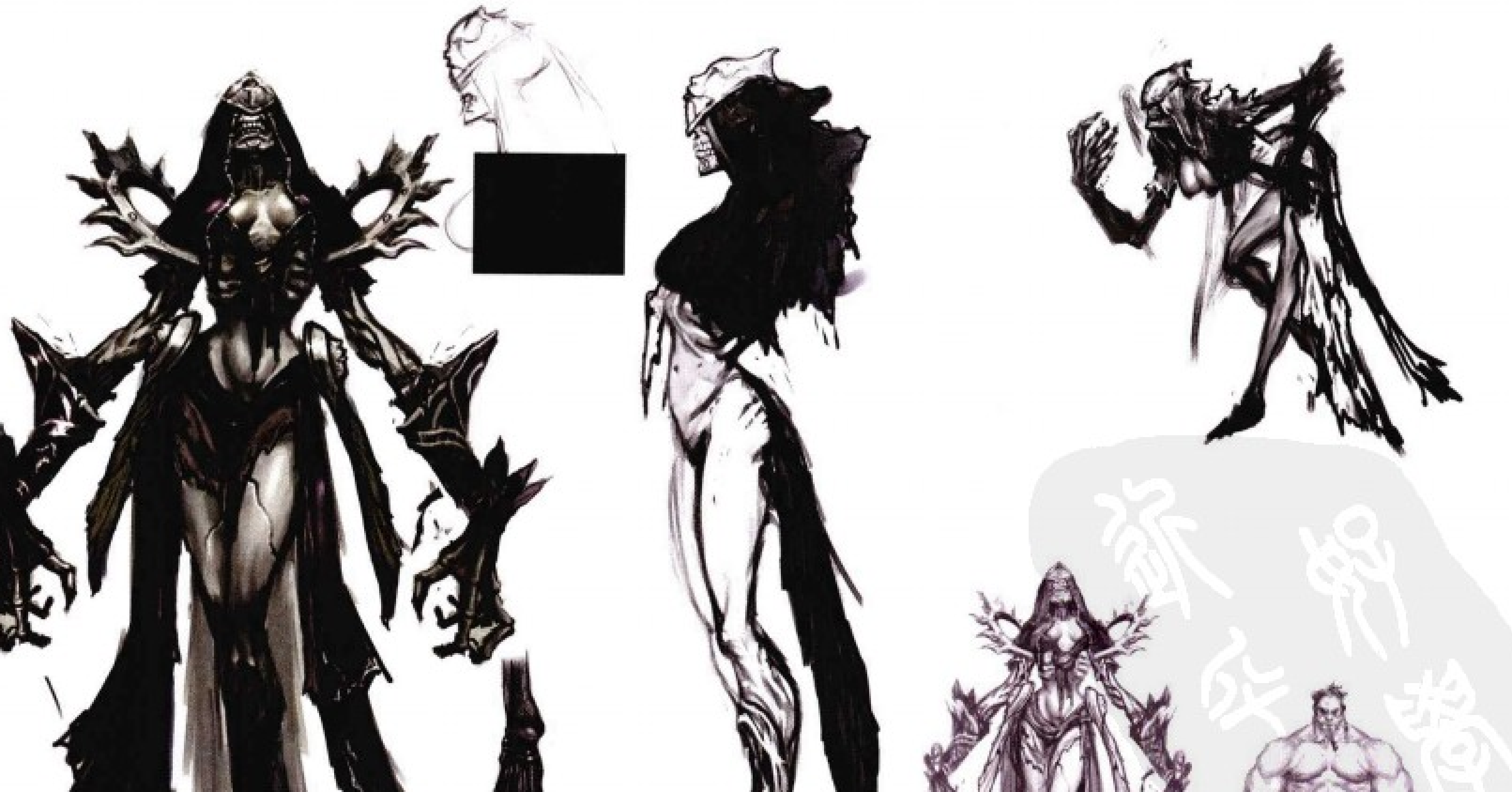
沙漠蕴魂，被魔帝复活的死刑犯。



沙漠火人——被邪恶的半龙人控制的人类。



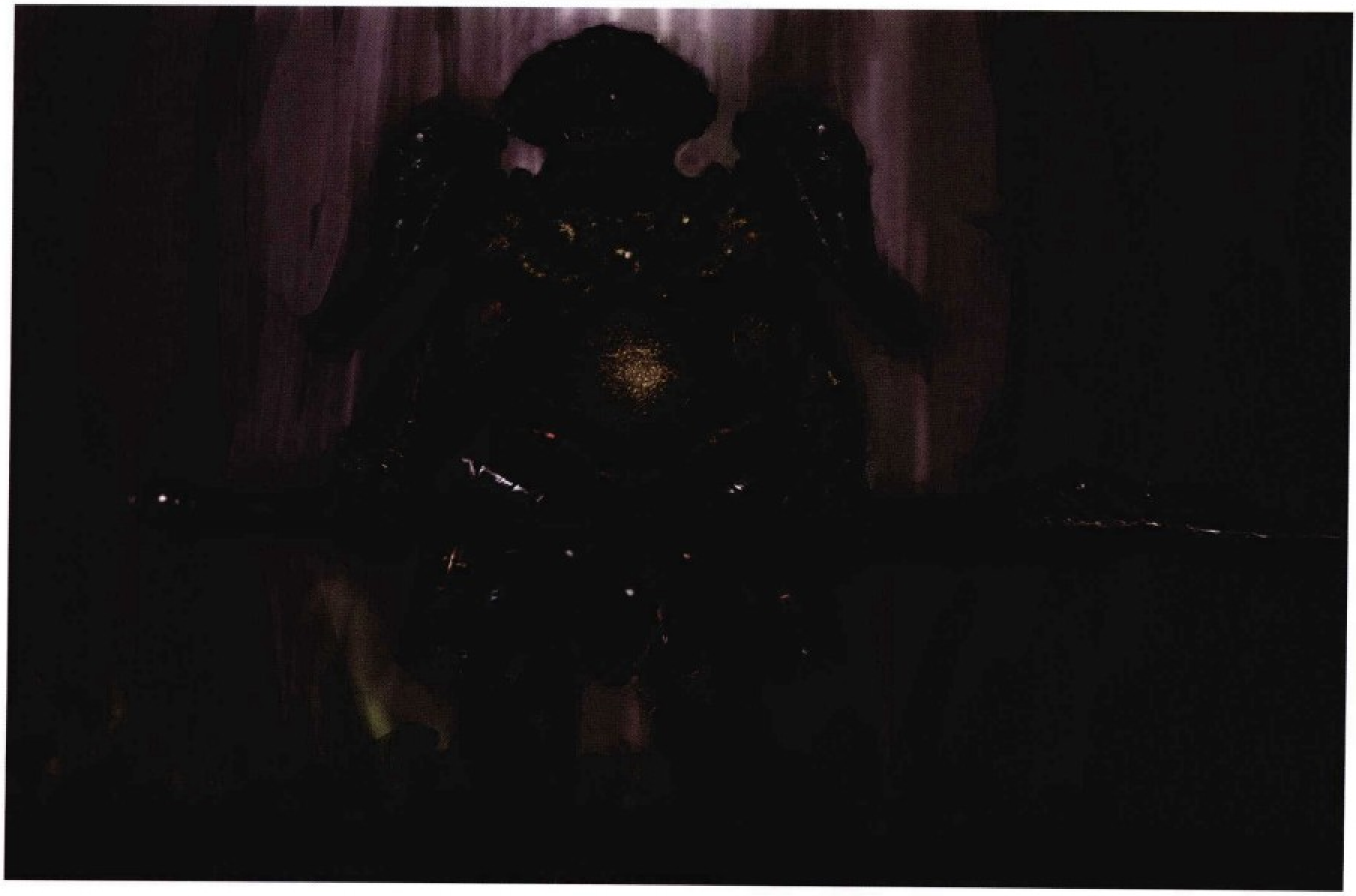
魔帝生前是仲夏帝国的第一个帝王，后来为求得长生不老之术将自己的灵魂出卖给恶魔，皮肤像尸体一样，重新复活后体型异常强壮。



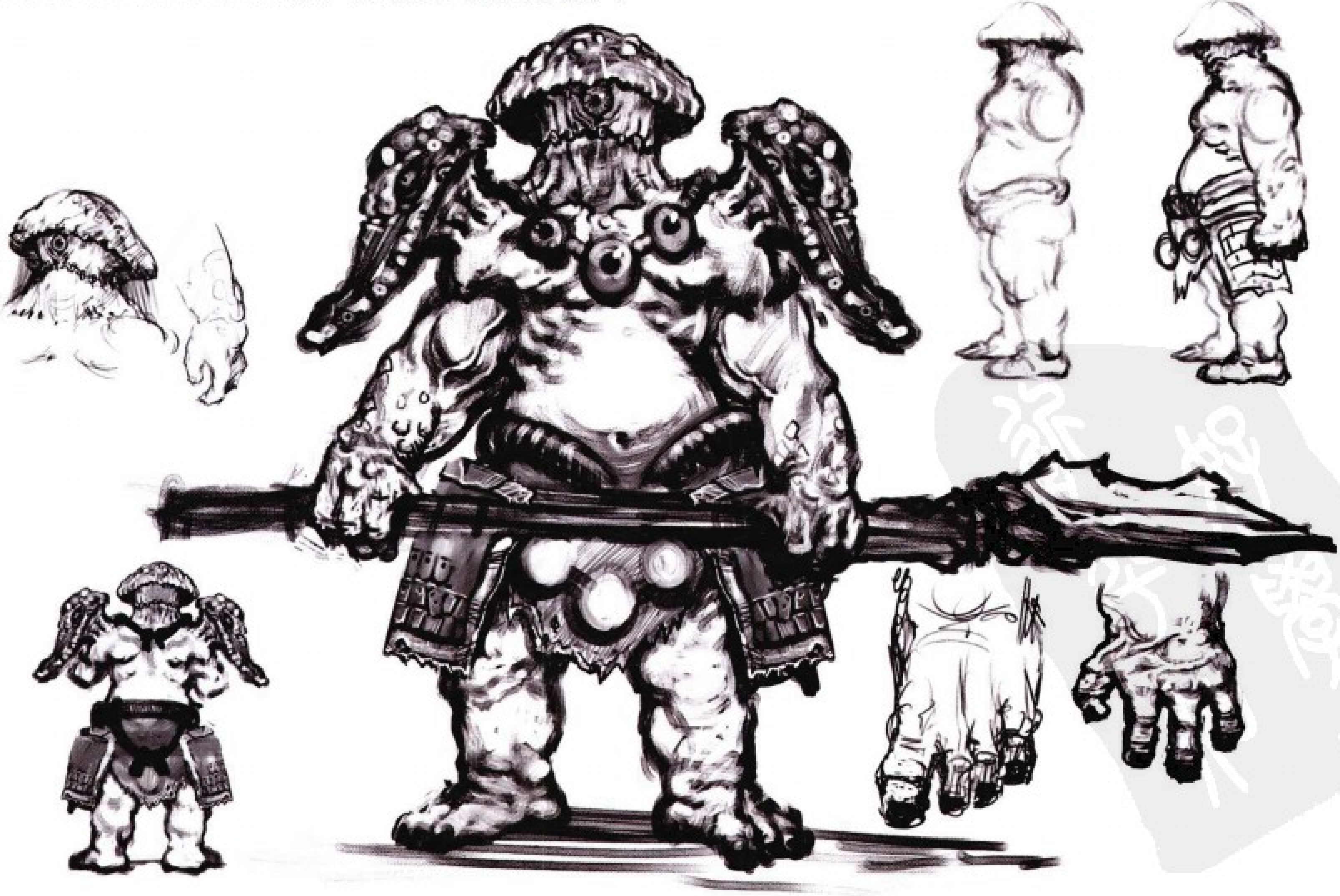
[redacted]

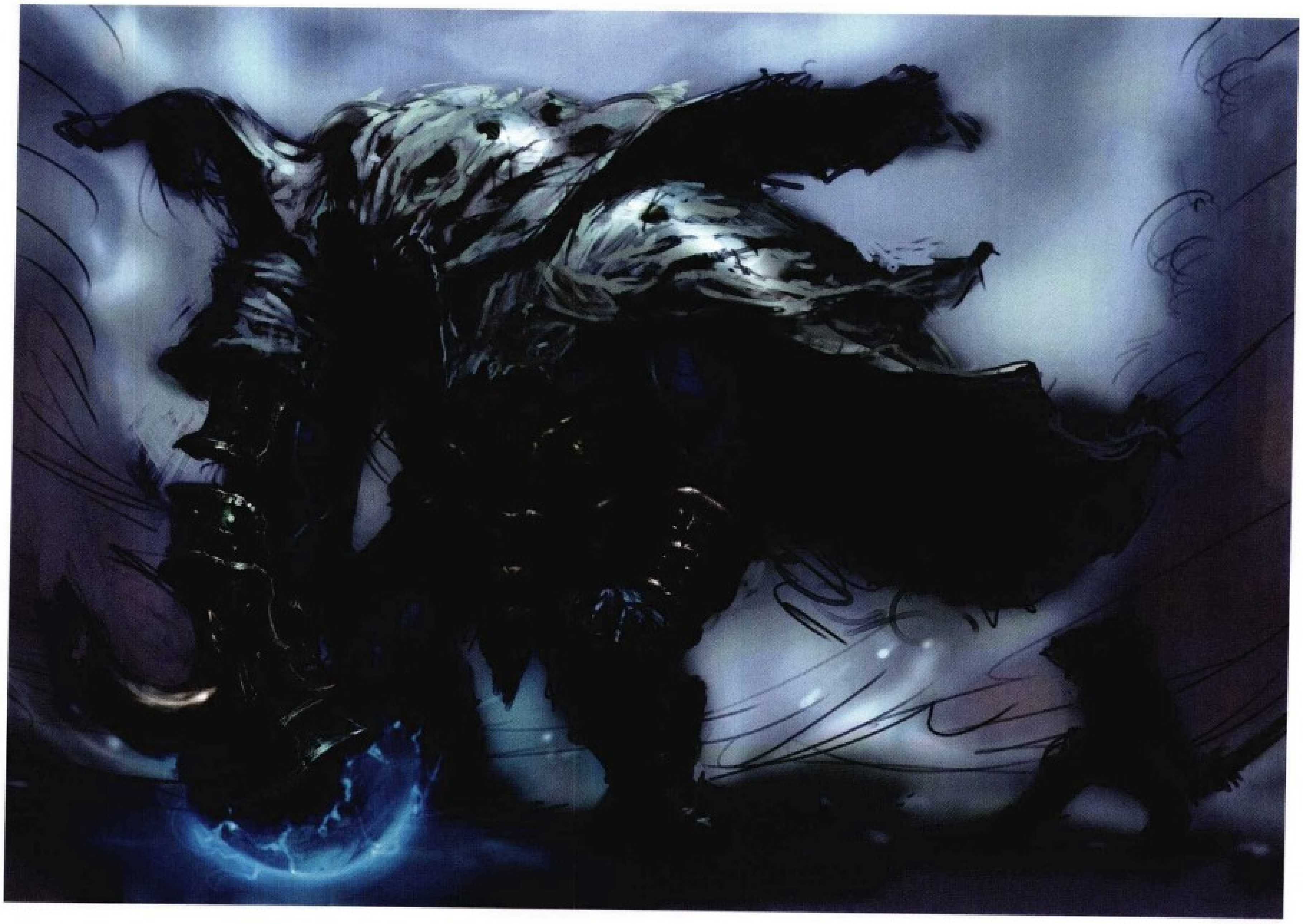
PDG

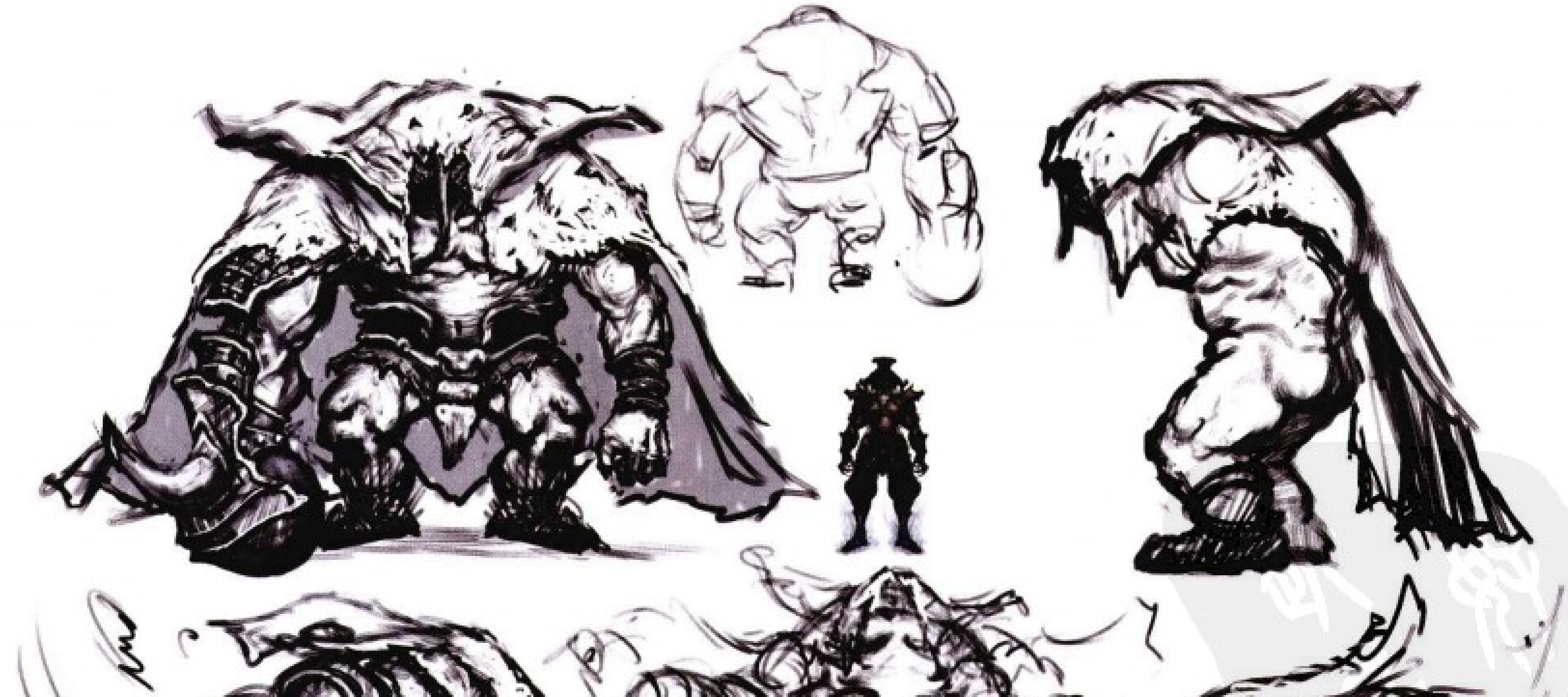
沙漠骷髅女王



沼泽将灵：原本是魔帝为了使自己死后在冥界能够维持霸业而制造出来的陶制兵俑。由于常年处在沼泽地带，使得它的头部慢慢地与周围的毒蘑菇融合，肩膀与鳄鱼融合，再加上沼泽色的肤色、疙瘩和青苔，使得它有很好的隐藏性，手中握的枪被长期风化，上面布满了青苔。别看它体形憨厚，攻击起来可是残忍极了。

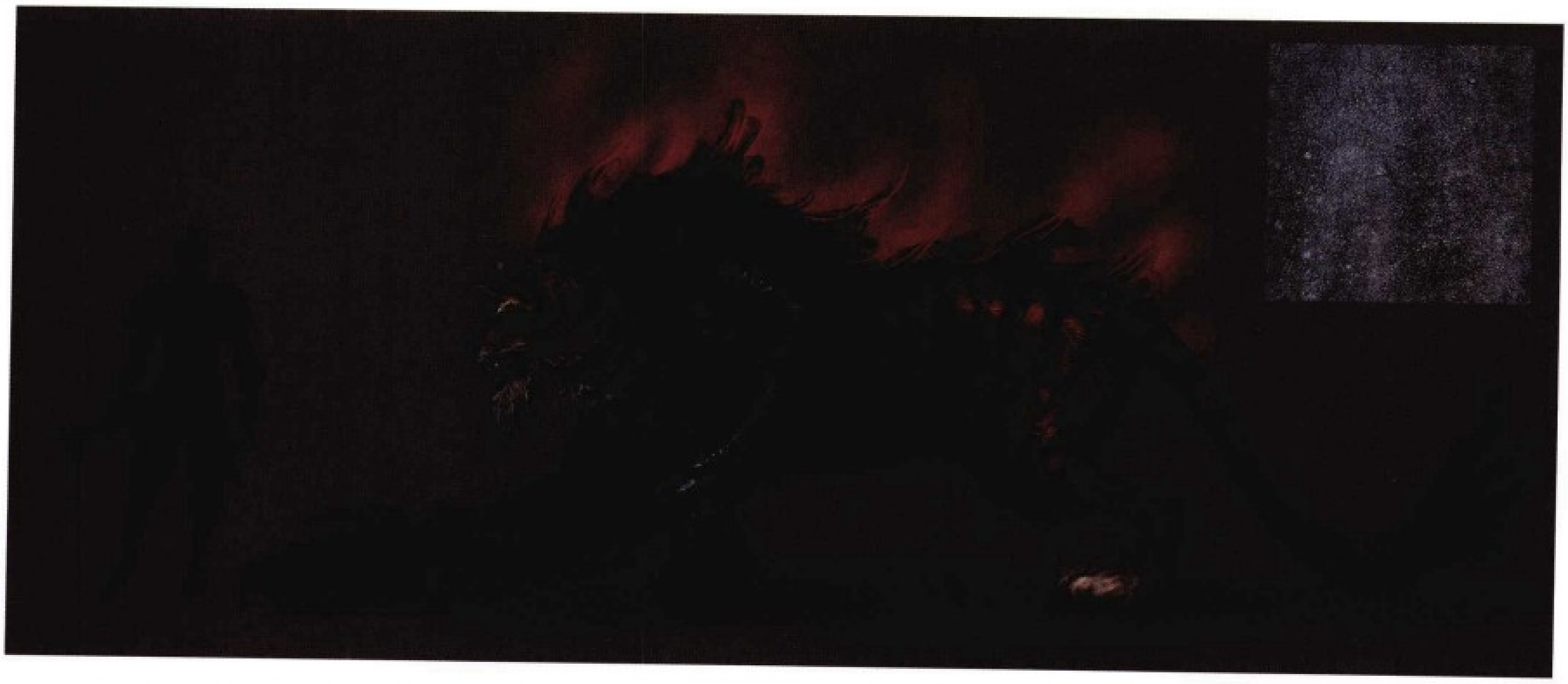




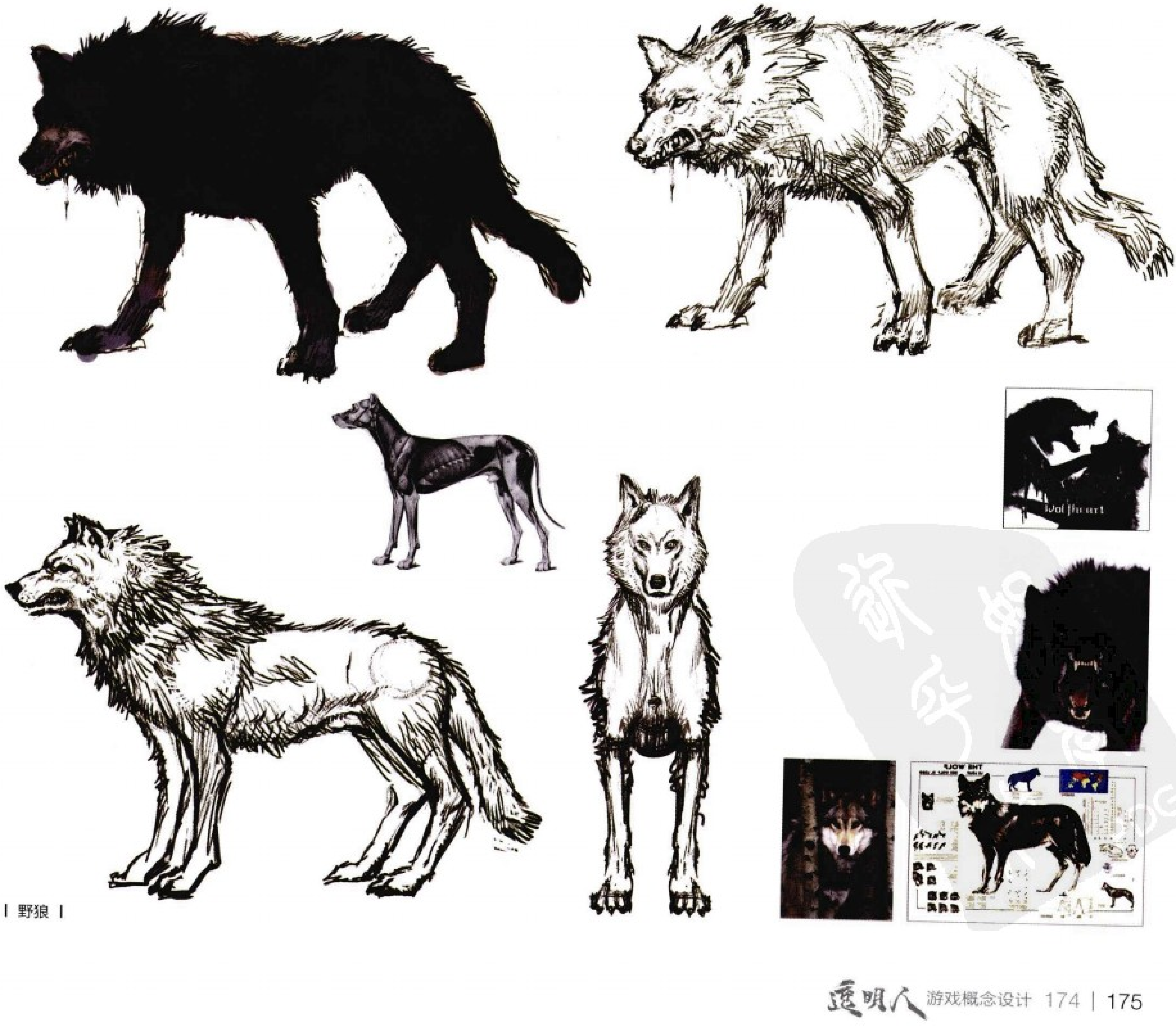


冰雪魂甲，雪地里的巨型魔兵

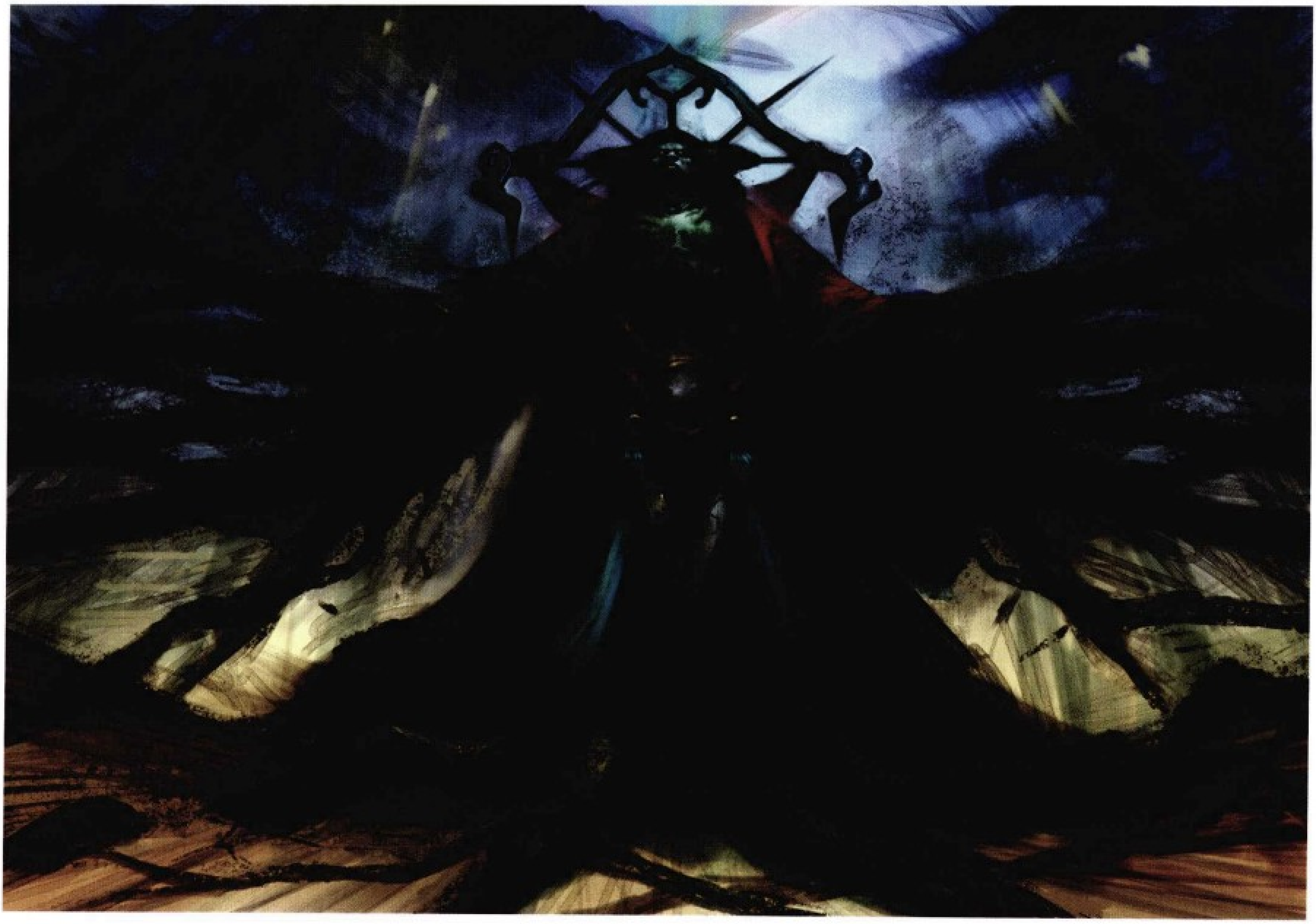
PDG



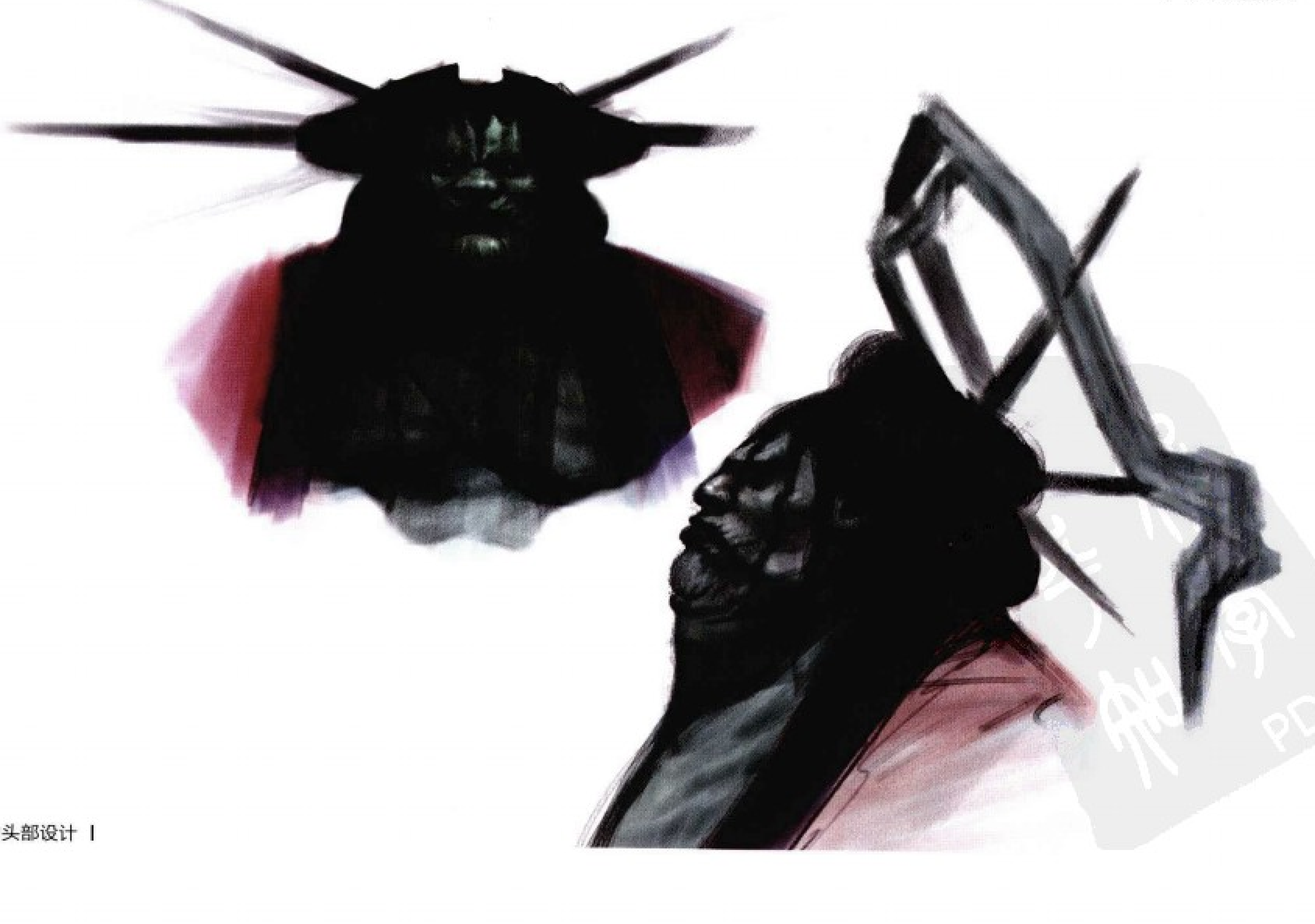
变异的猛虎兽，前肢变异成很强壮的手。



野狼



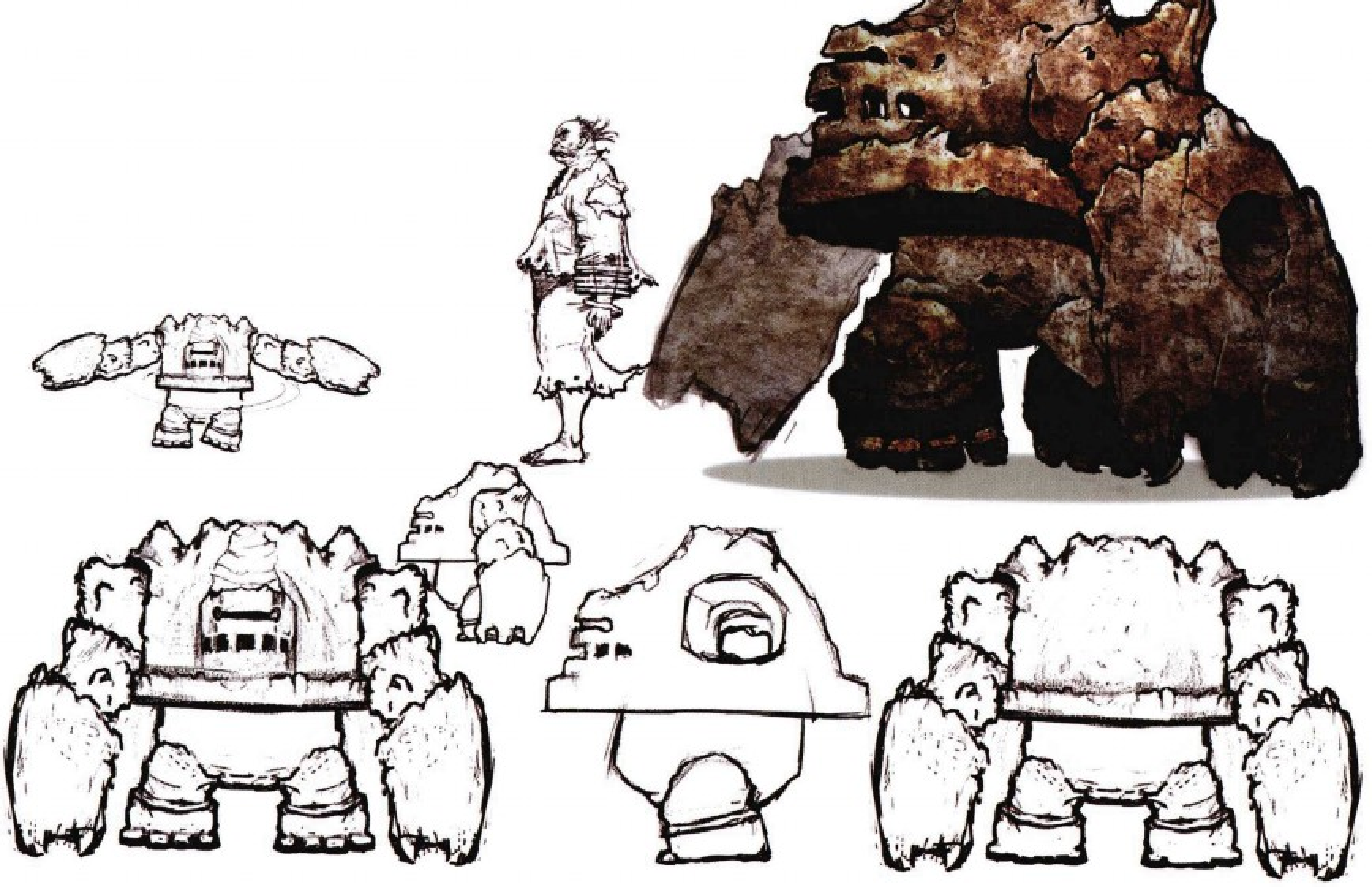
千年老树妖



老树妖的头部设计

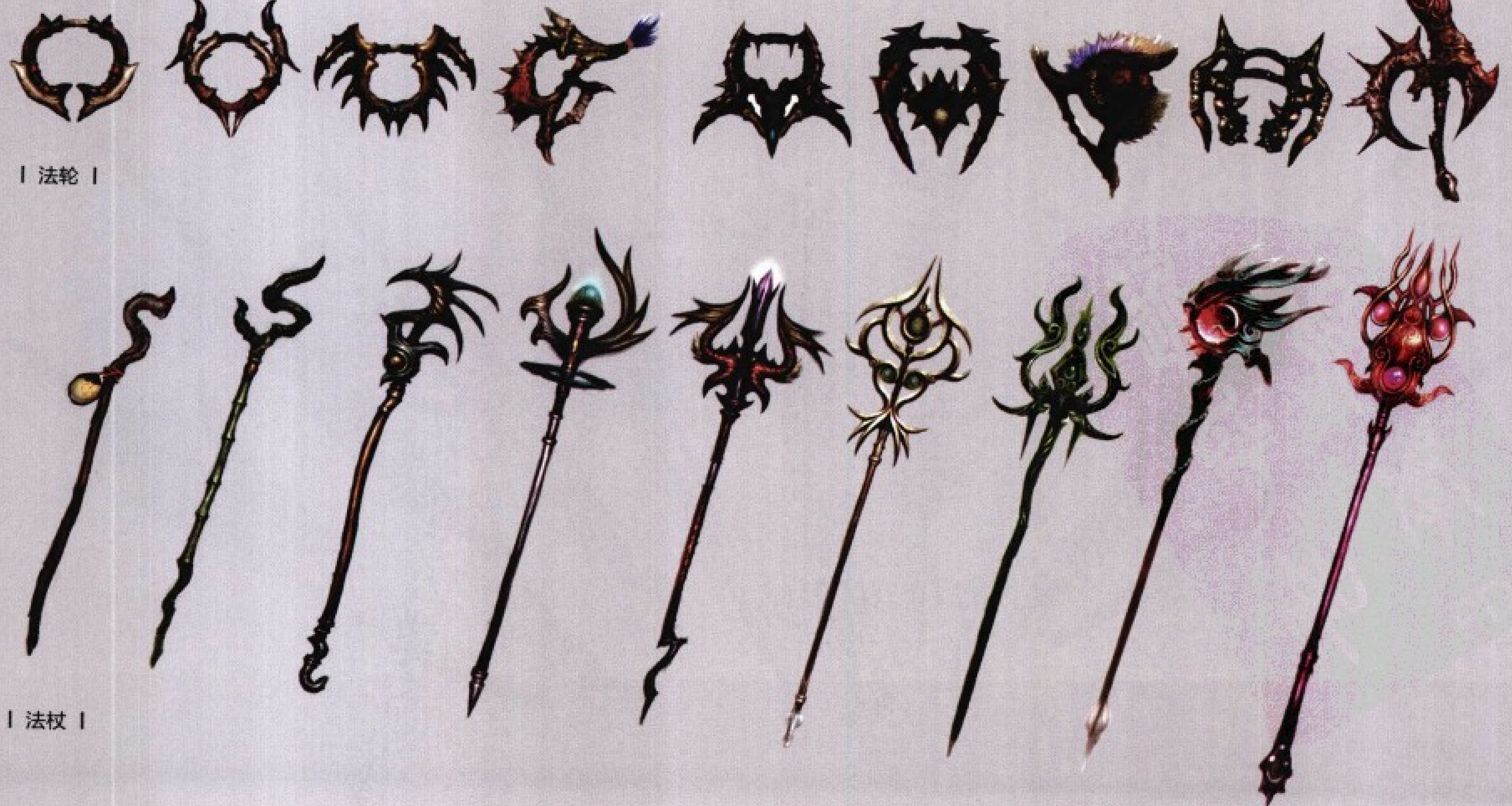
PDG

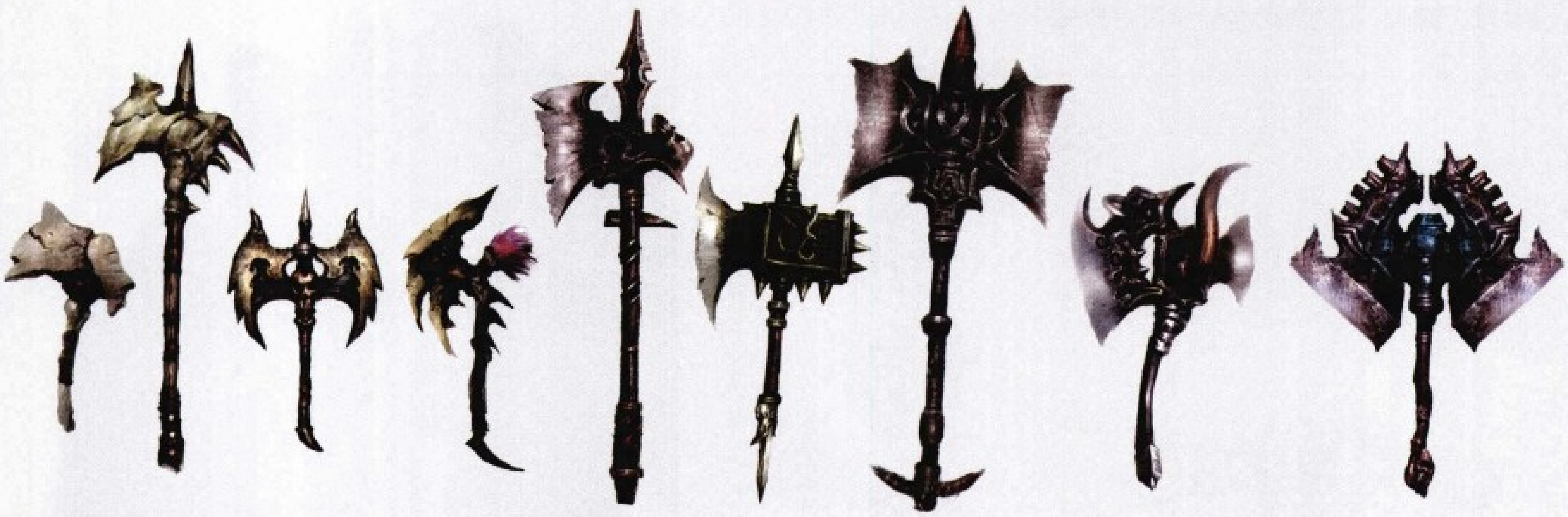
岩石怪，笨重、硕大的体型，并带有机械特点，旋转上半身进行攻击。



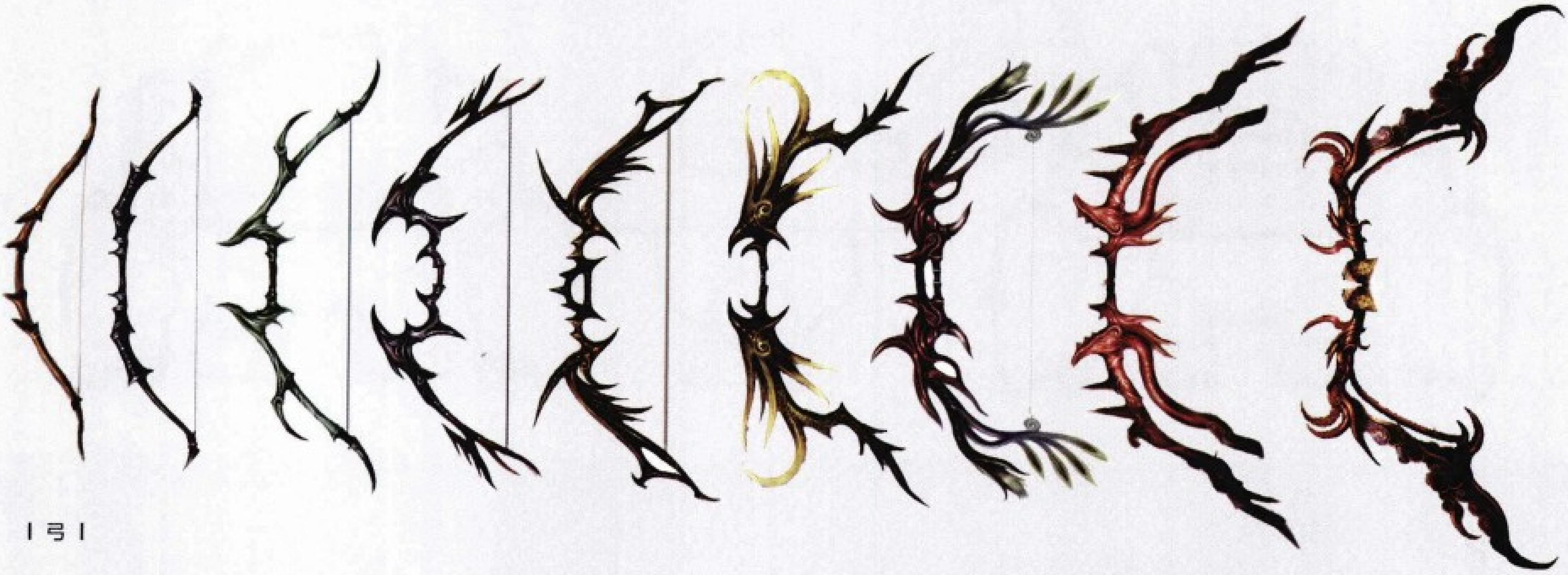
2.2.4 武器设计

这批武器都是主角们所用的，所以在造型设计上要拉风一些，并且在设计前要确定一些设计元素，如火、雷、冰等元素。

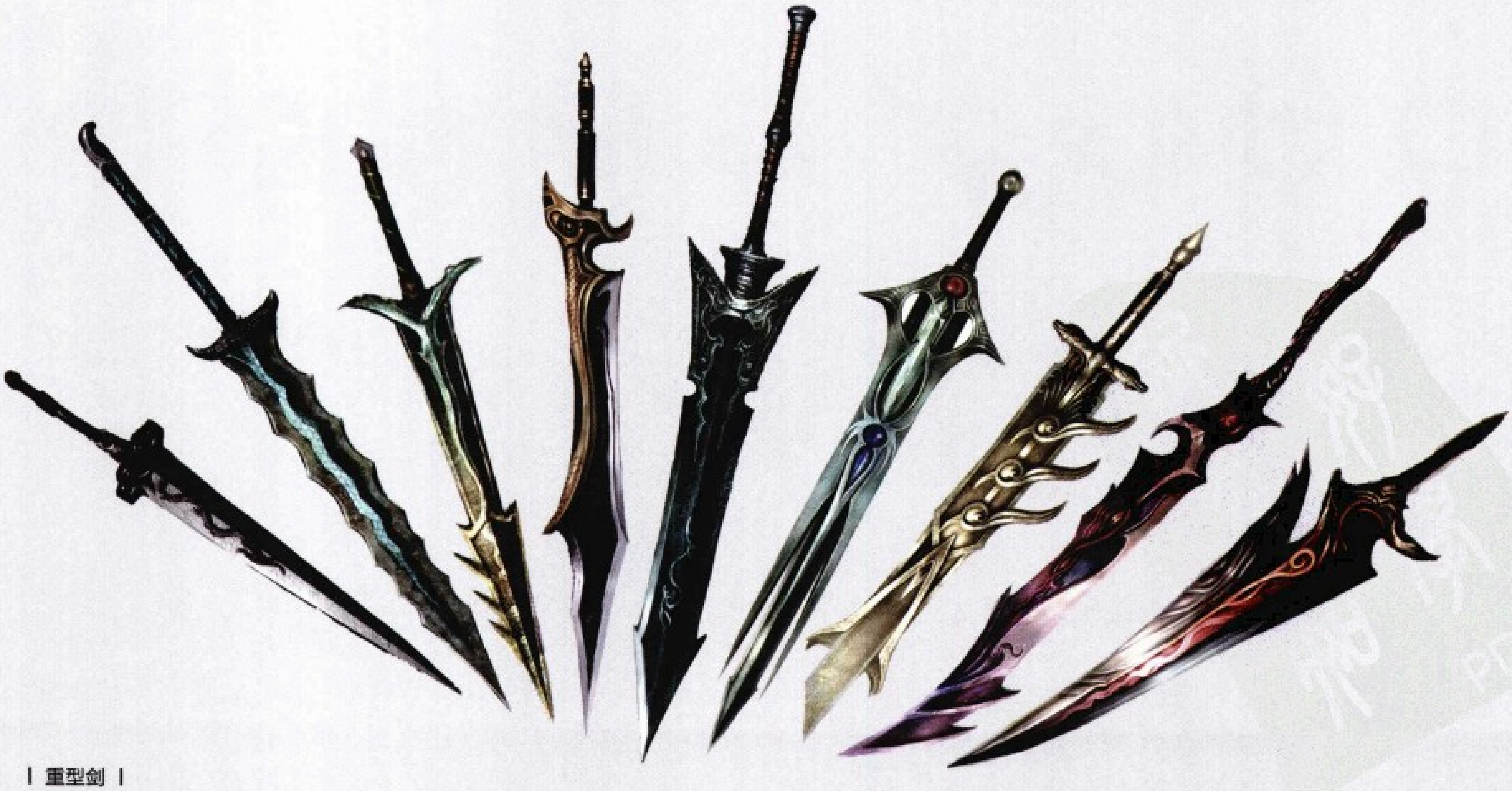




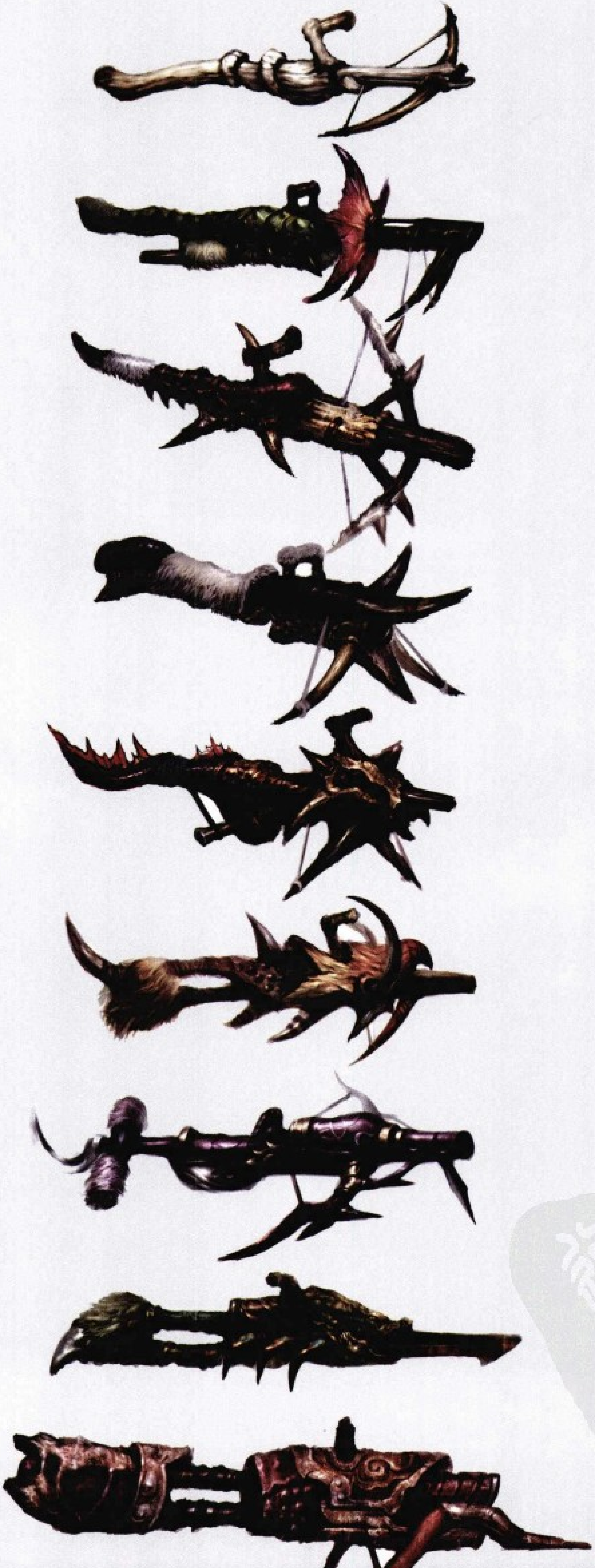
斧头



弓



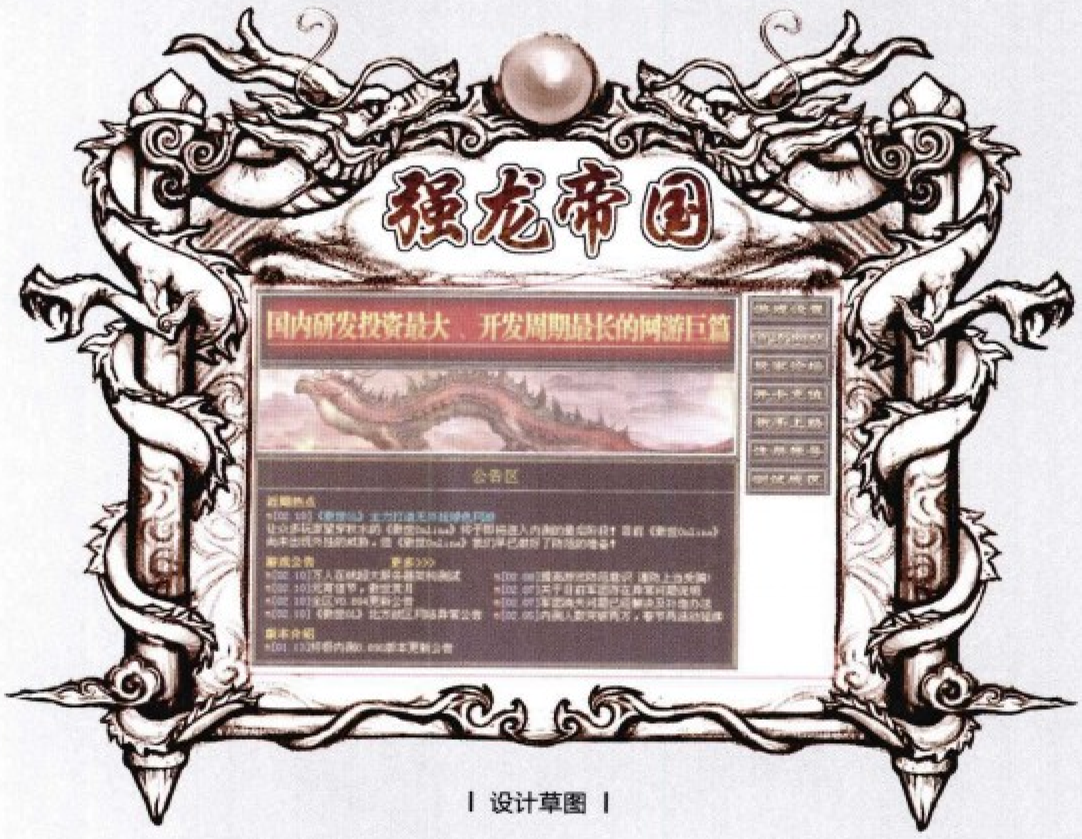
重型剑



| 弩 |

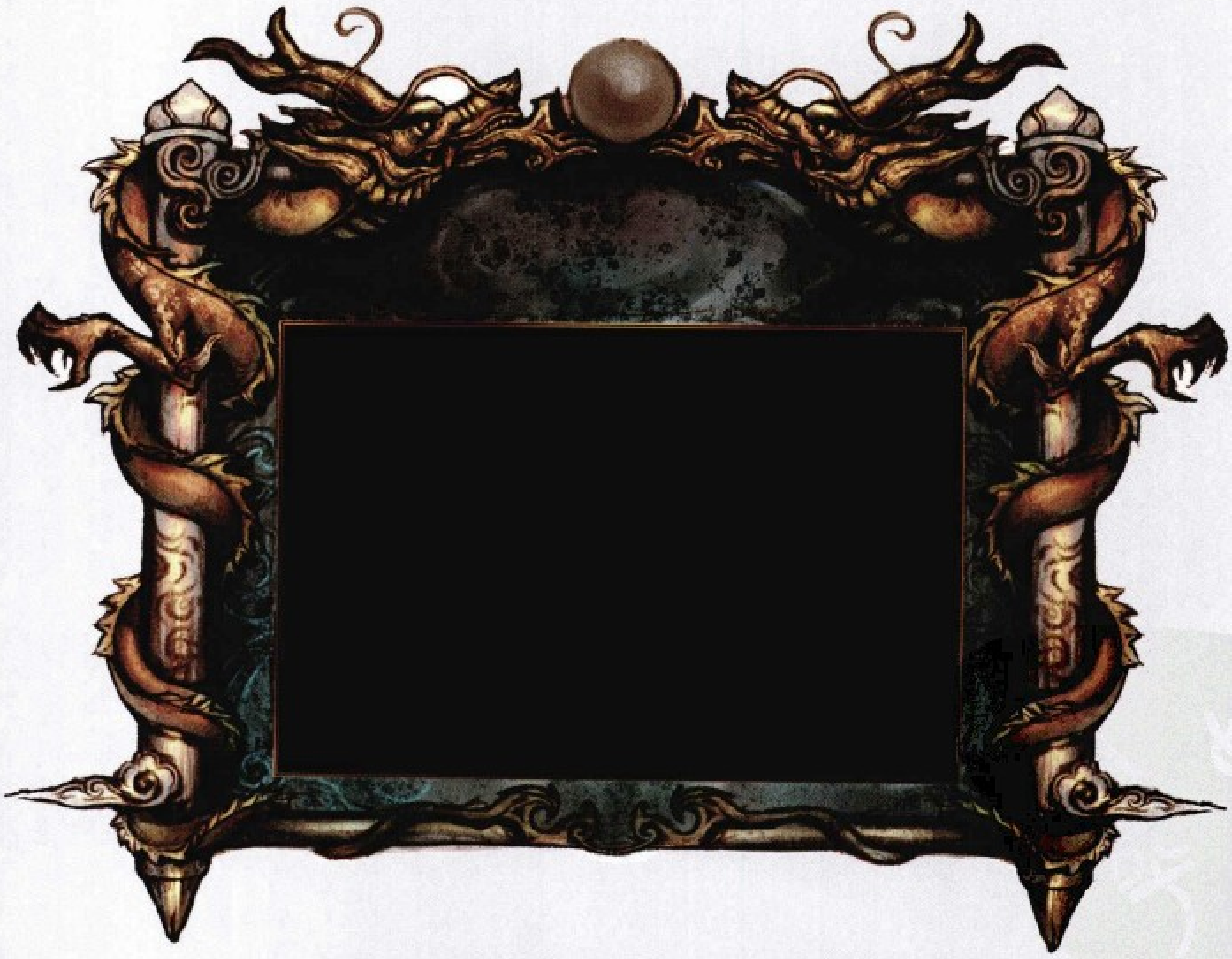
PDG

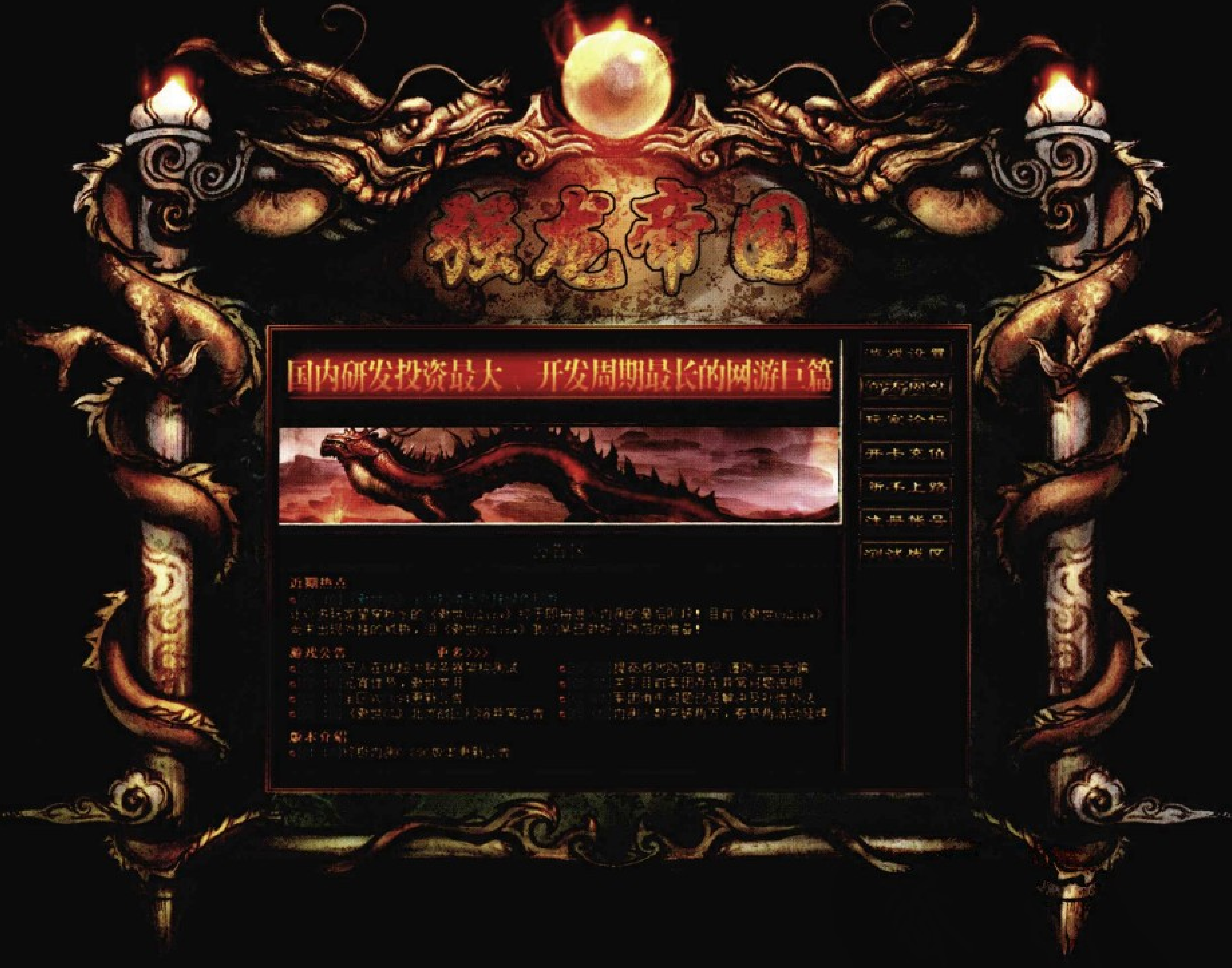
2.2.5 游戏登陆器界面设计


强龙帝国
国内研发投资最大、开发周期最长的网游巨篇
公告区

设计草图

找了一批青铜鼎的图片来参考它们的材质和历史图案，在确定风格后进行上色和刻画细节。




极龙帝国
国内研发投资最大、开发周期最长的网游巨篇
游戏设置
玩家论坛
开卡充值
新手上路
注册帐号
近期热点
游戏公告
更多>>>
版本介绍

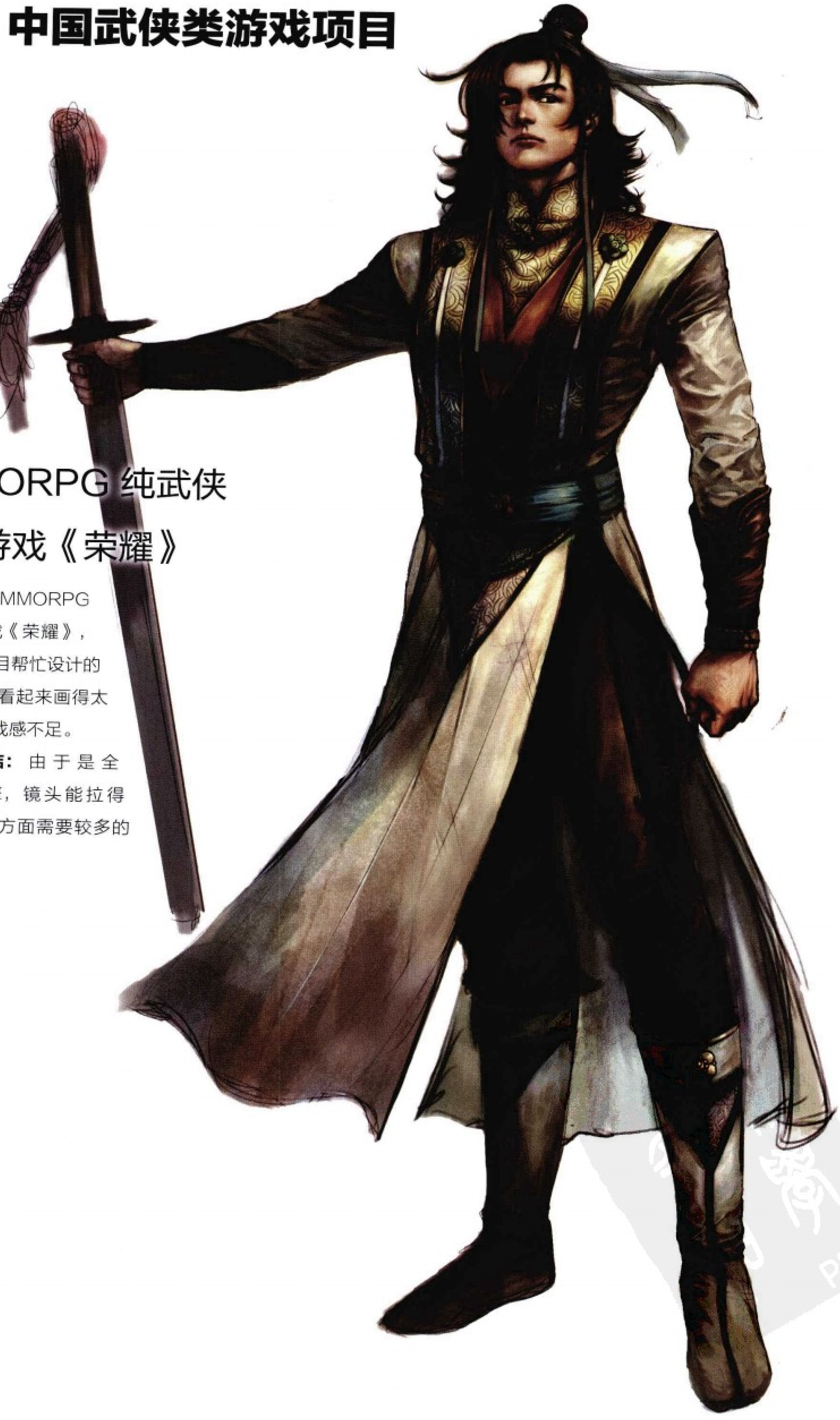
| 最终效果图 |

第3章 中国武侠类游戏项目

3D MMORPG 纯武侠题材网络游戏《荣耀》

项目介绍：3D MMORPG纯武侠题材网络游戏《荣耀》，为朋友的一款游戏项目帮忙设计的人物角色设定。现在看起来画得太过于保守和拘谨，游戏感不足。

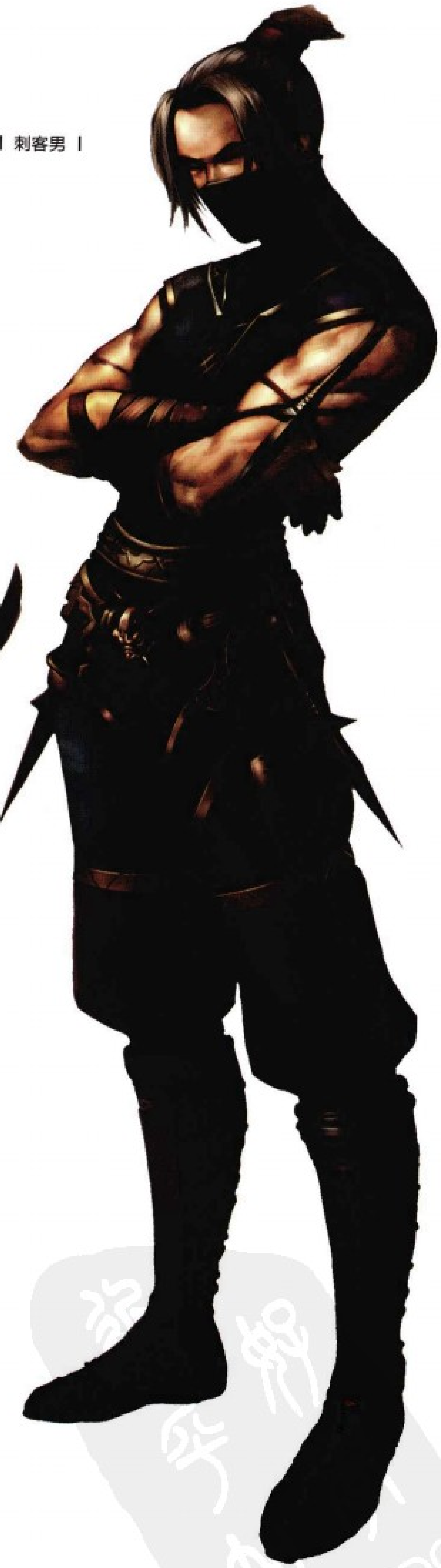
角色设计总结：由于是全3D开放视角的引擎，镜头能拉得很近，所以角色设计方面需要较多的细节。

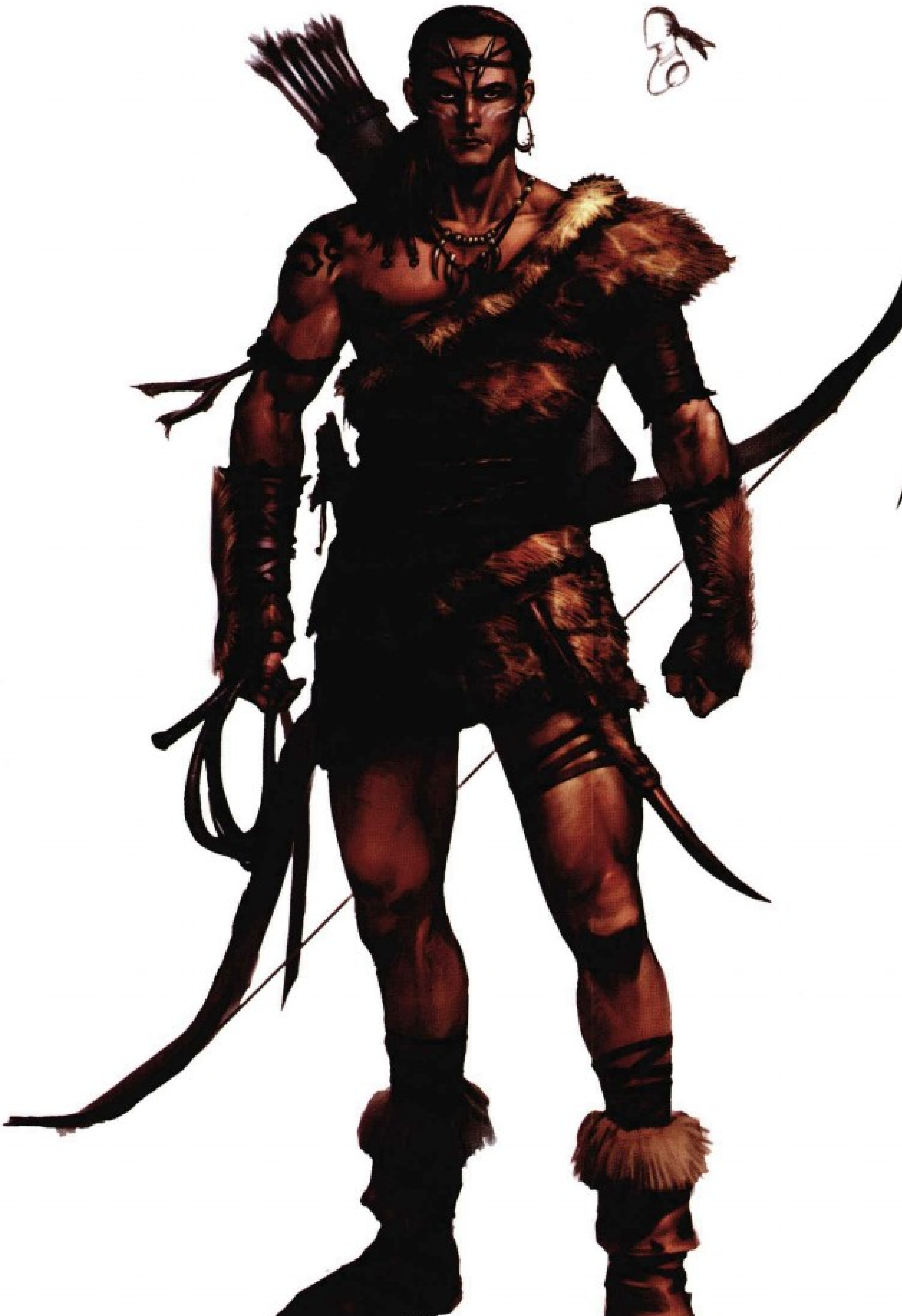


| 侠客男 |

PDG

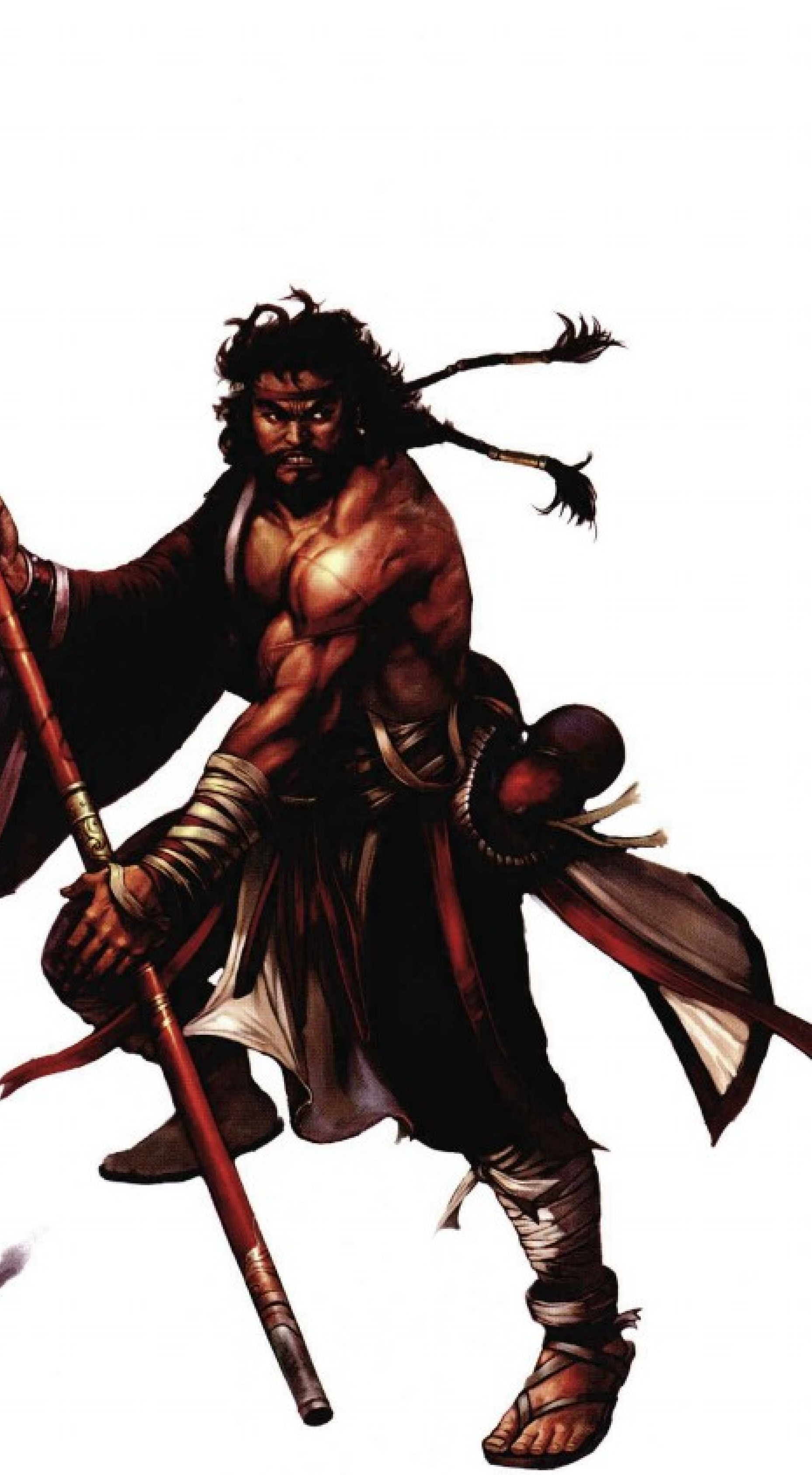
刺客男

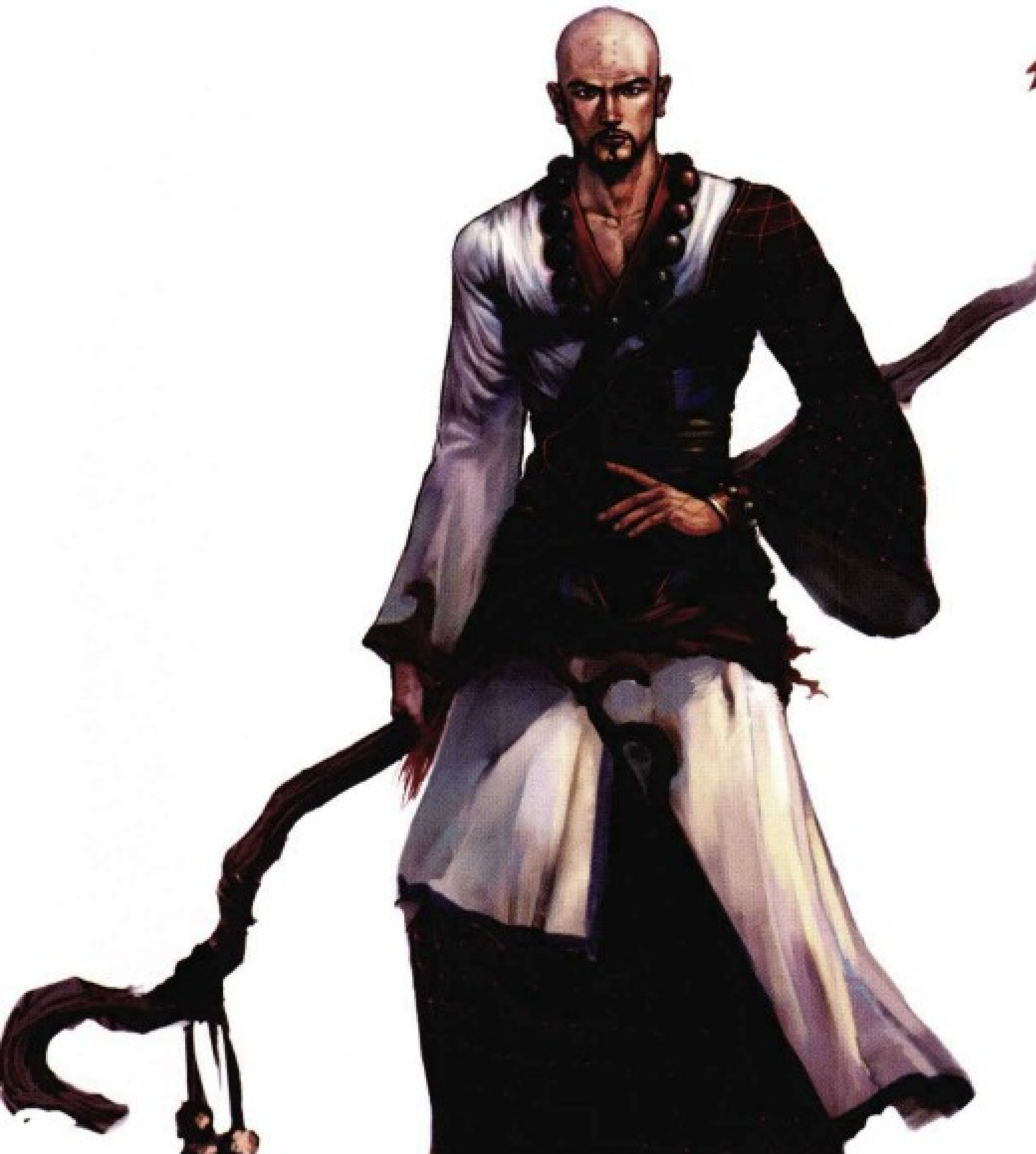




猎人男

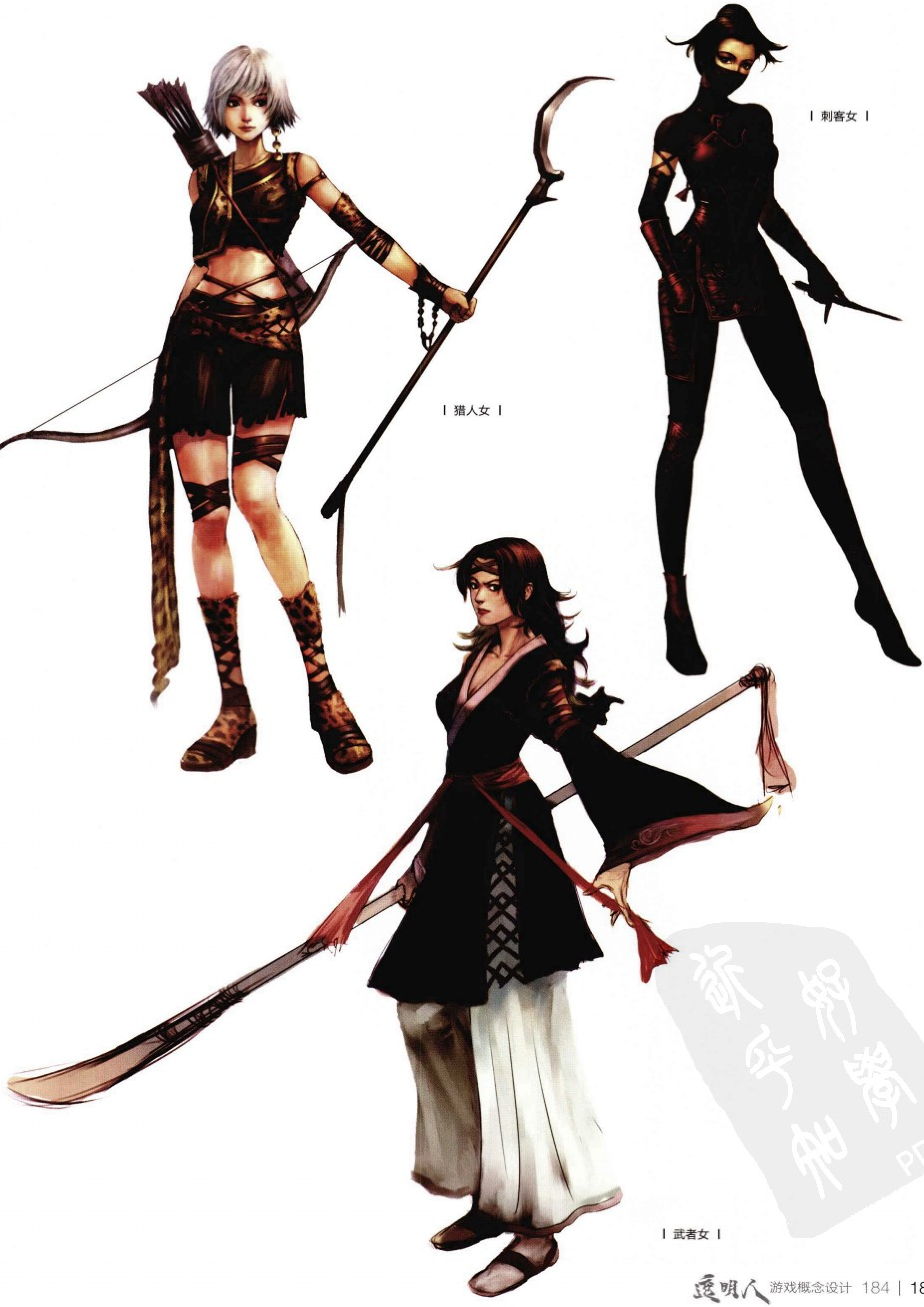
| 武者男 |





| 武僧男 |

PDG

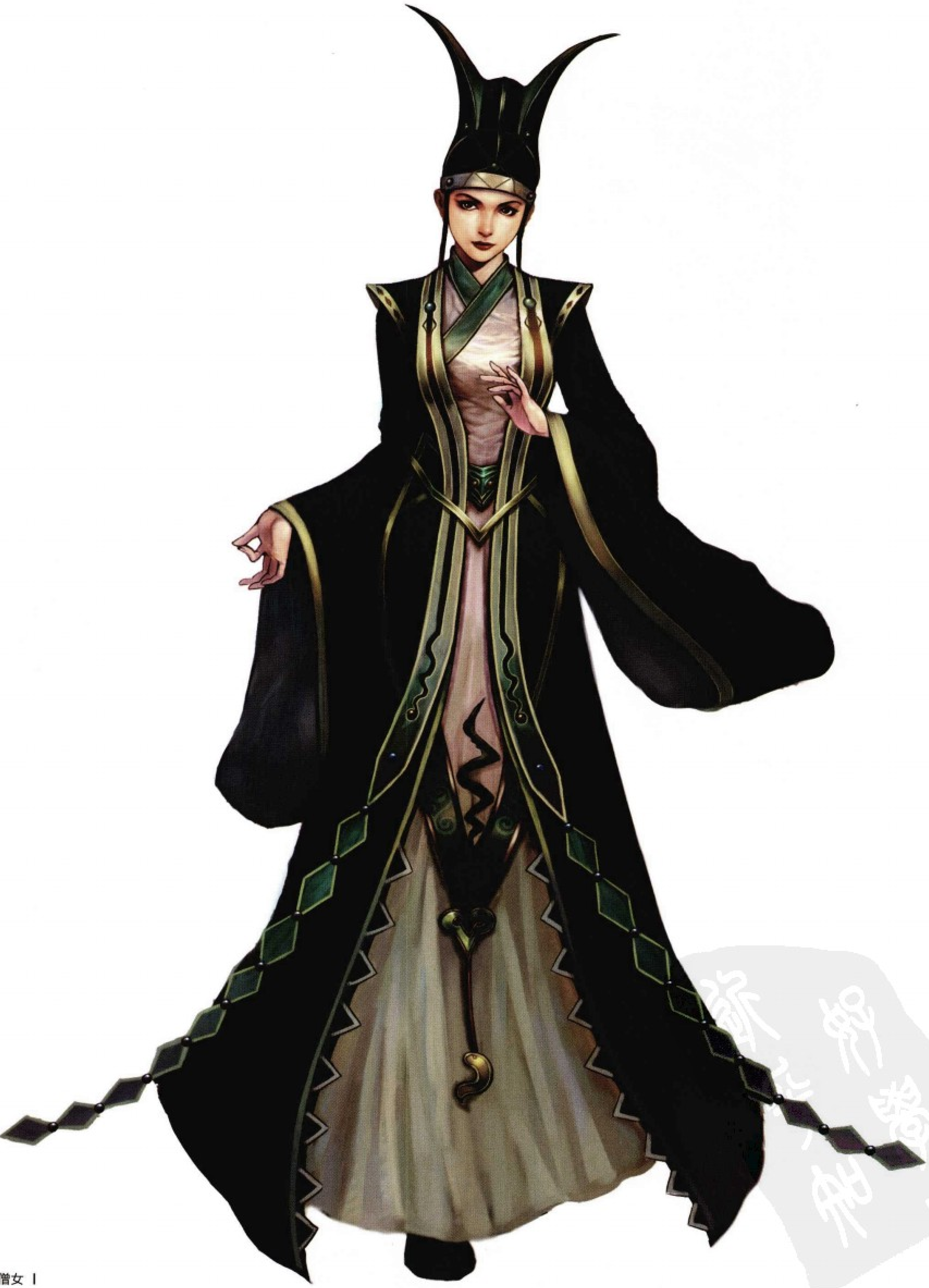


刺客女

猎人女

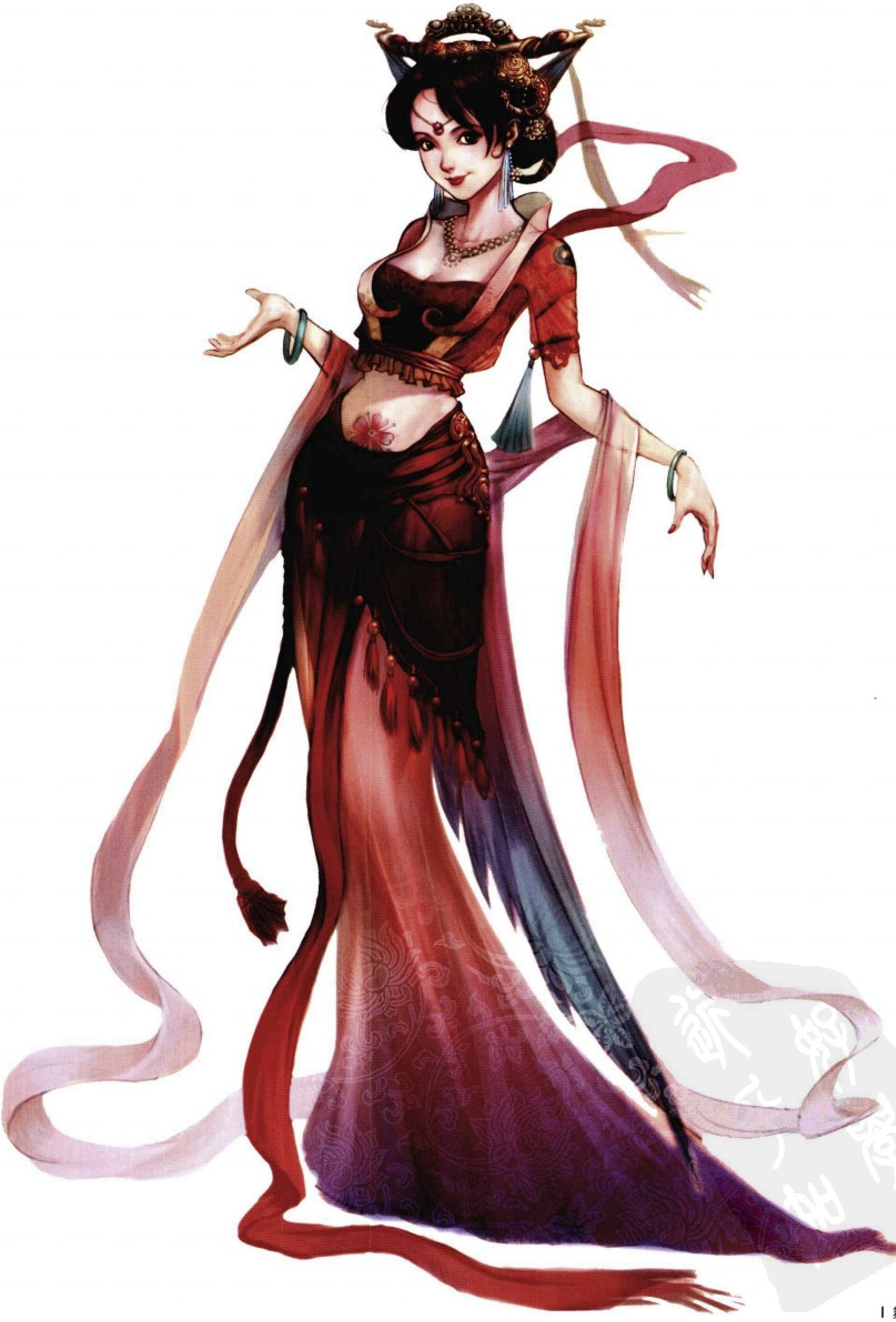
武者女

PDG



武僧女

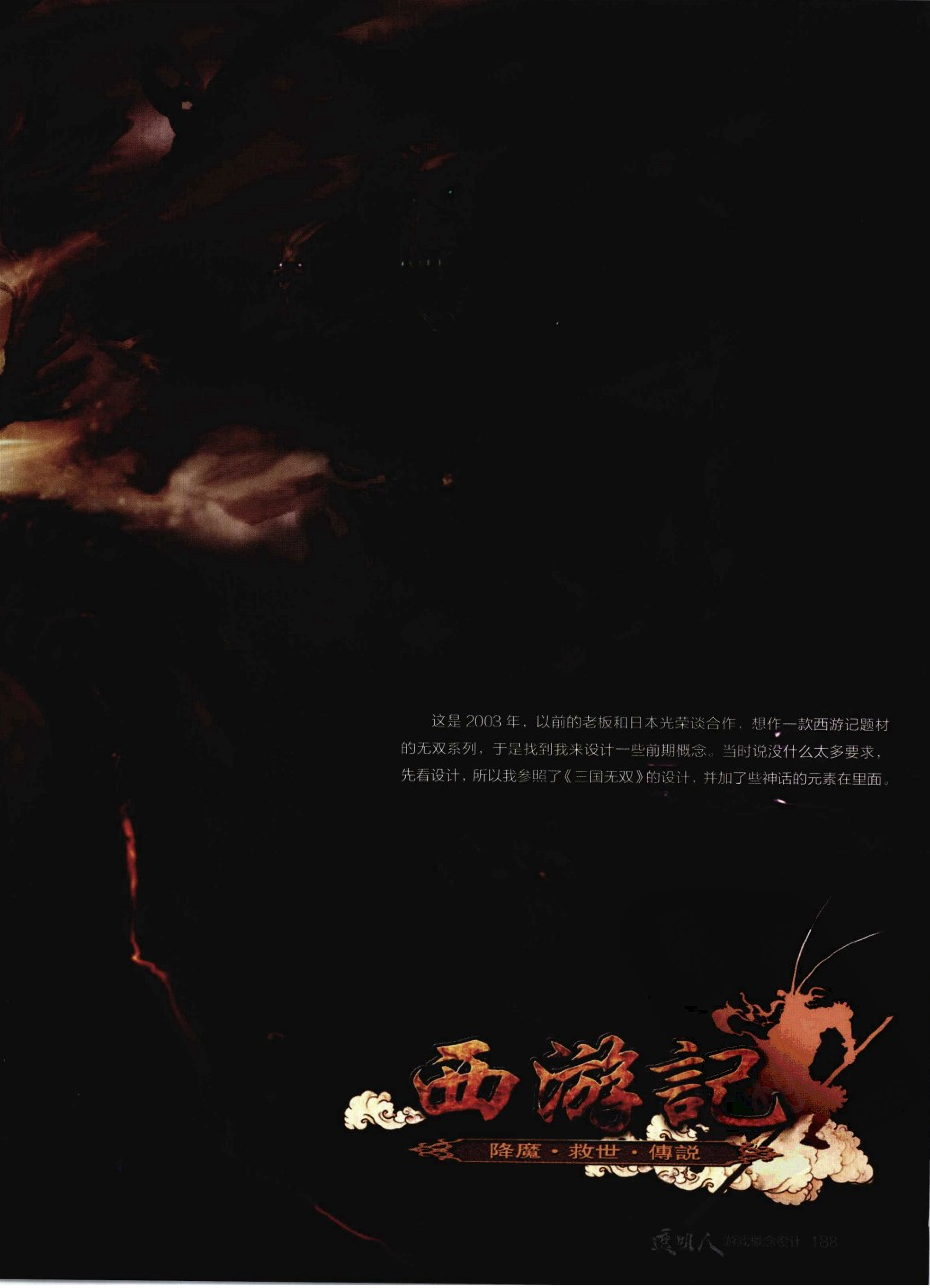
PDG



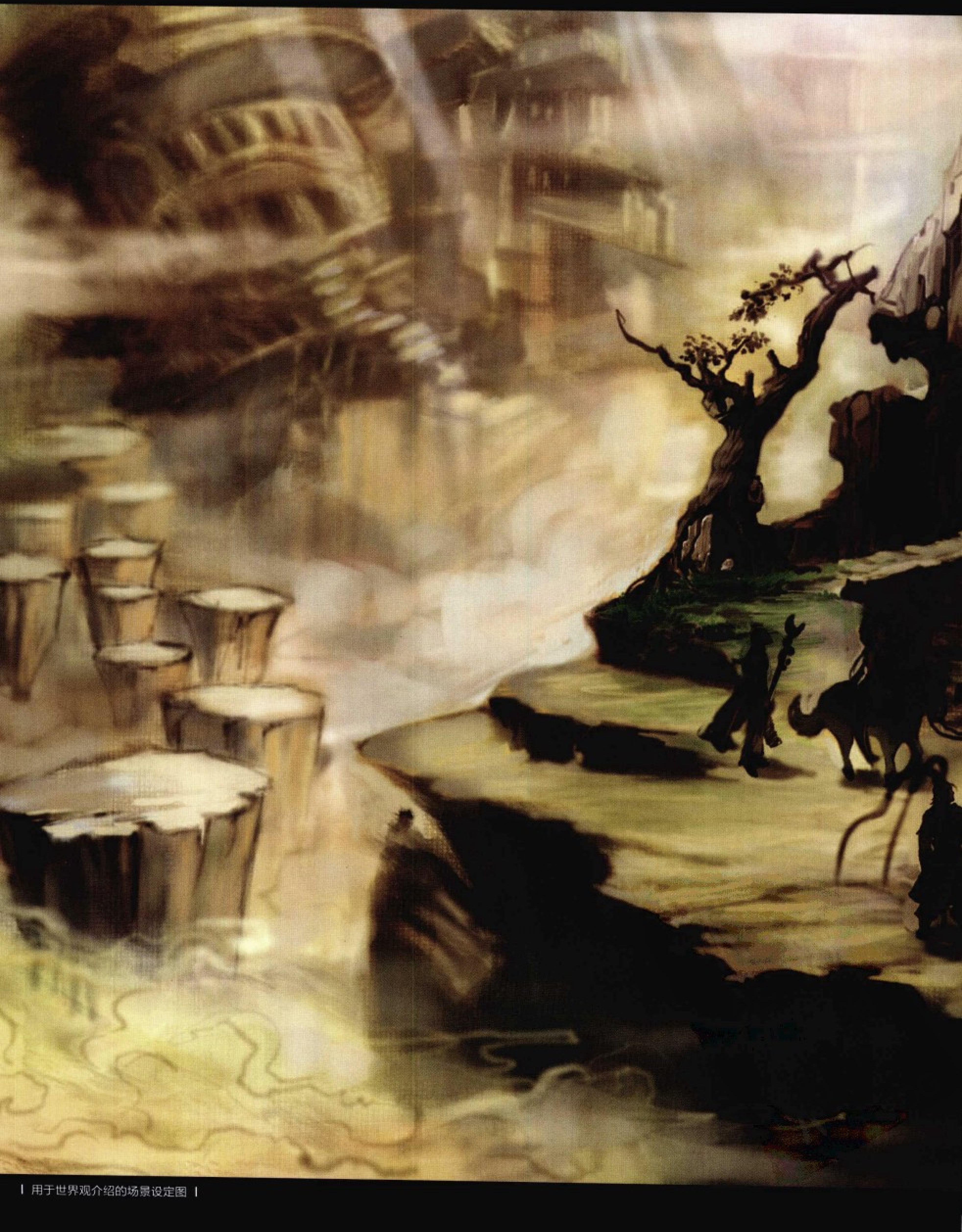
| 舞姬 |

第4章 PS2版《西游记》设计

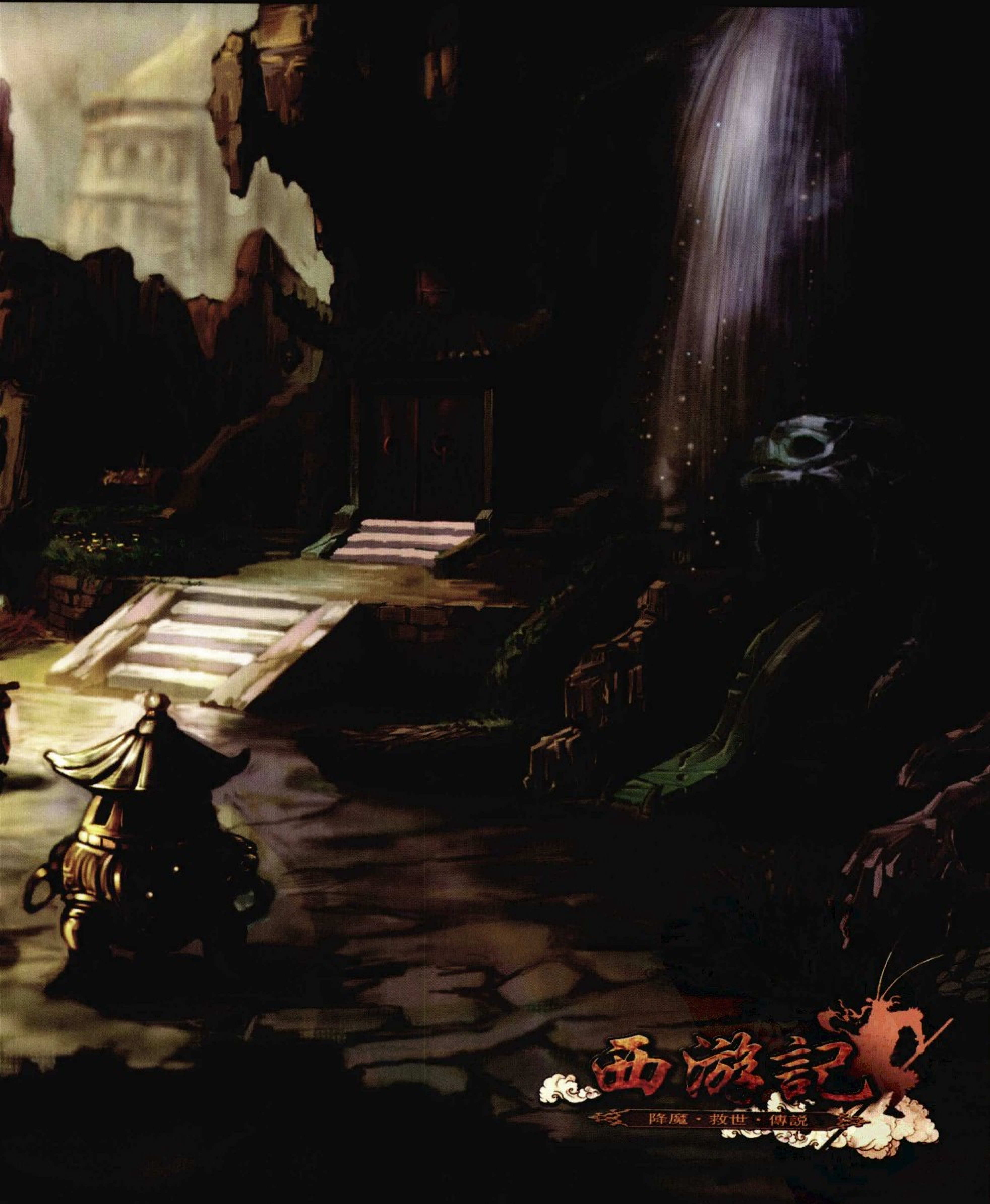
4.1 网络版《西游记》1



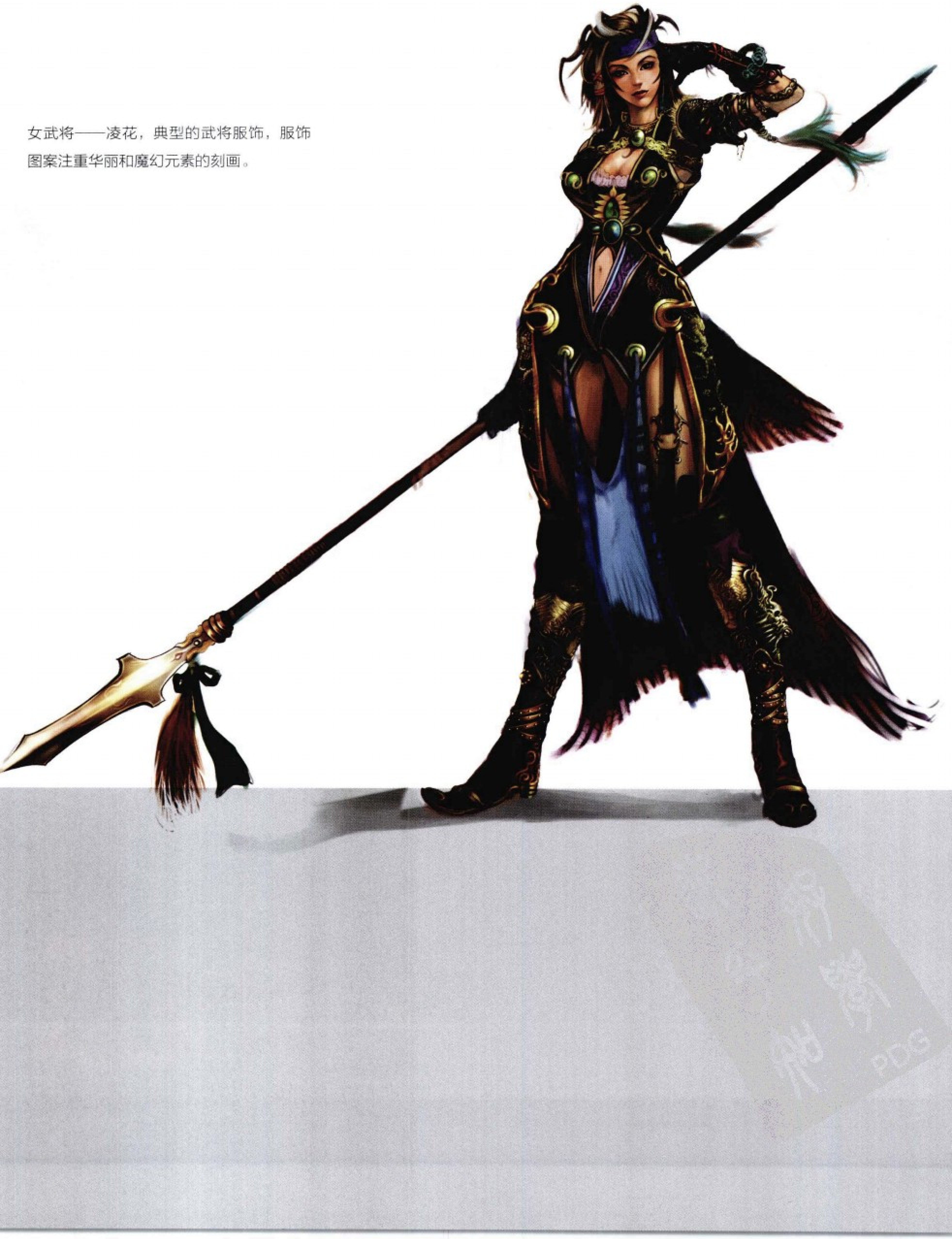
这是2003年，以前的老板和日本光荣谈合作，想作一款西游记题材的无双系列，于是找到我来设计一些前期概念。当时说没什么太多要求，先看设计，所以我参照了《三国无双》的设计，并加了些神话的元素在里面。

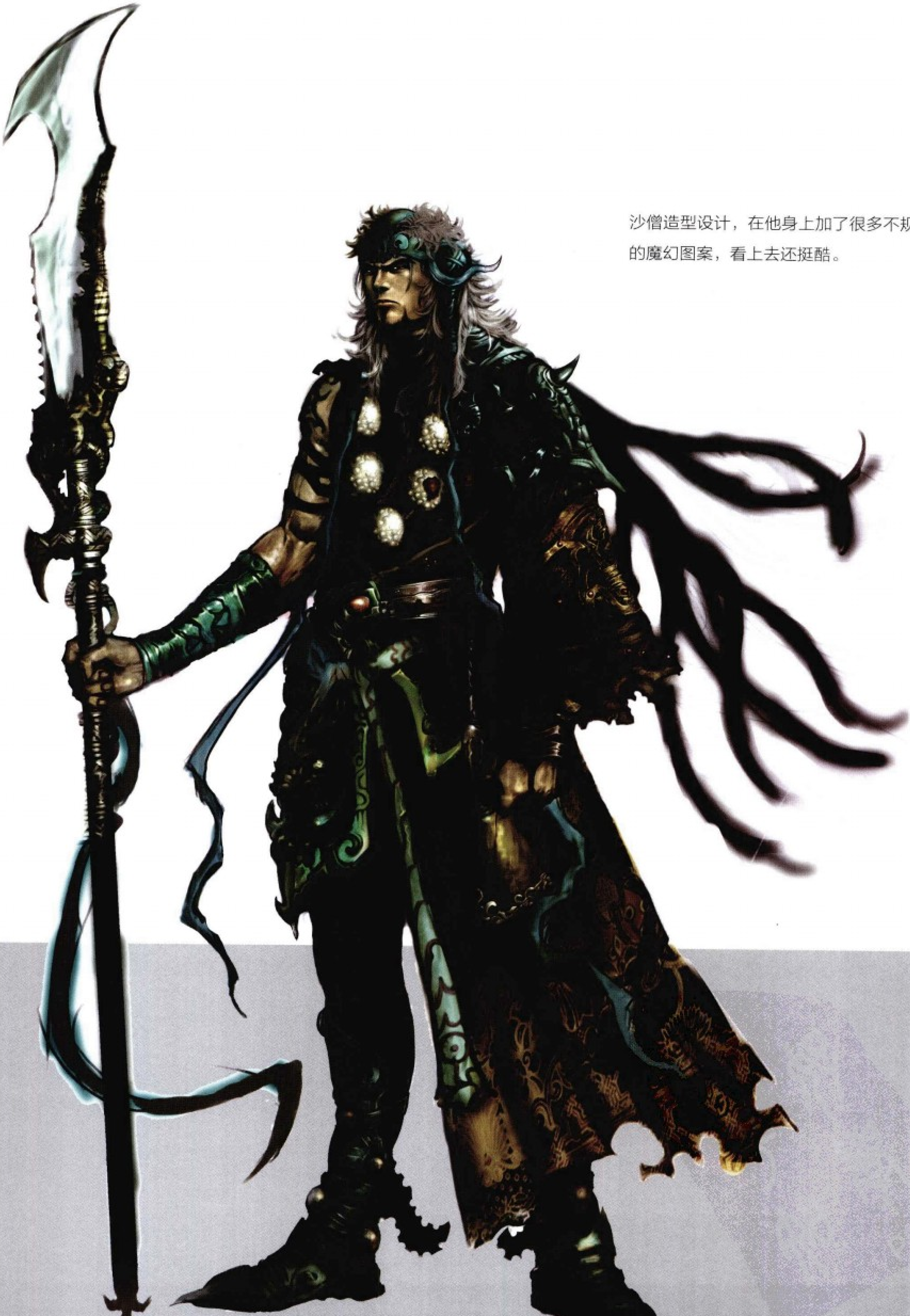


用于世界观介绍的场景设定图


西游記
降魔・救世・傳說

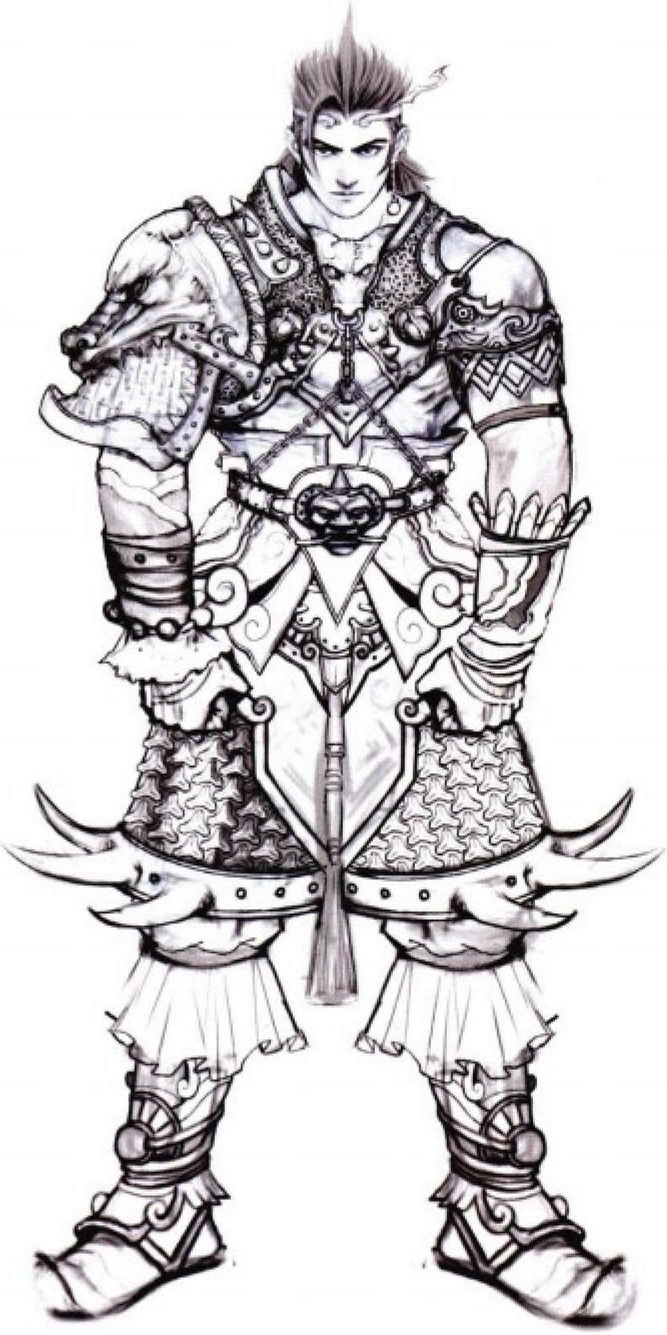
女武将——凌花，典型的武将服饰，服饰图案注重华丽和魔幻元素的刻画。

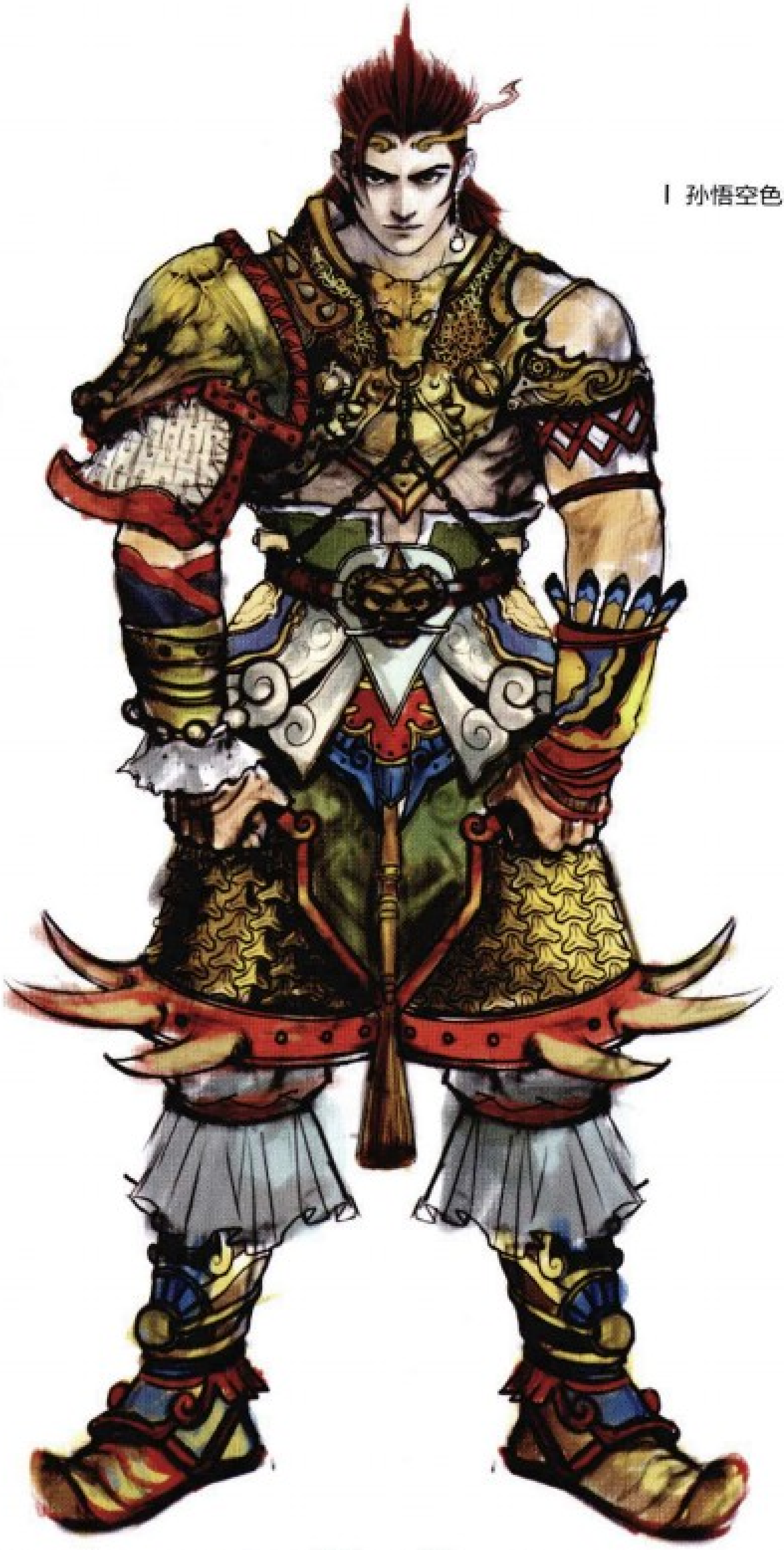




沙僧造型设计，在他身上加了很多不规则的魔幻图案，看上去还挺酷。

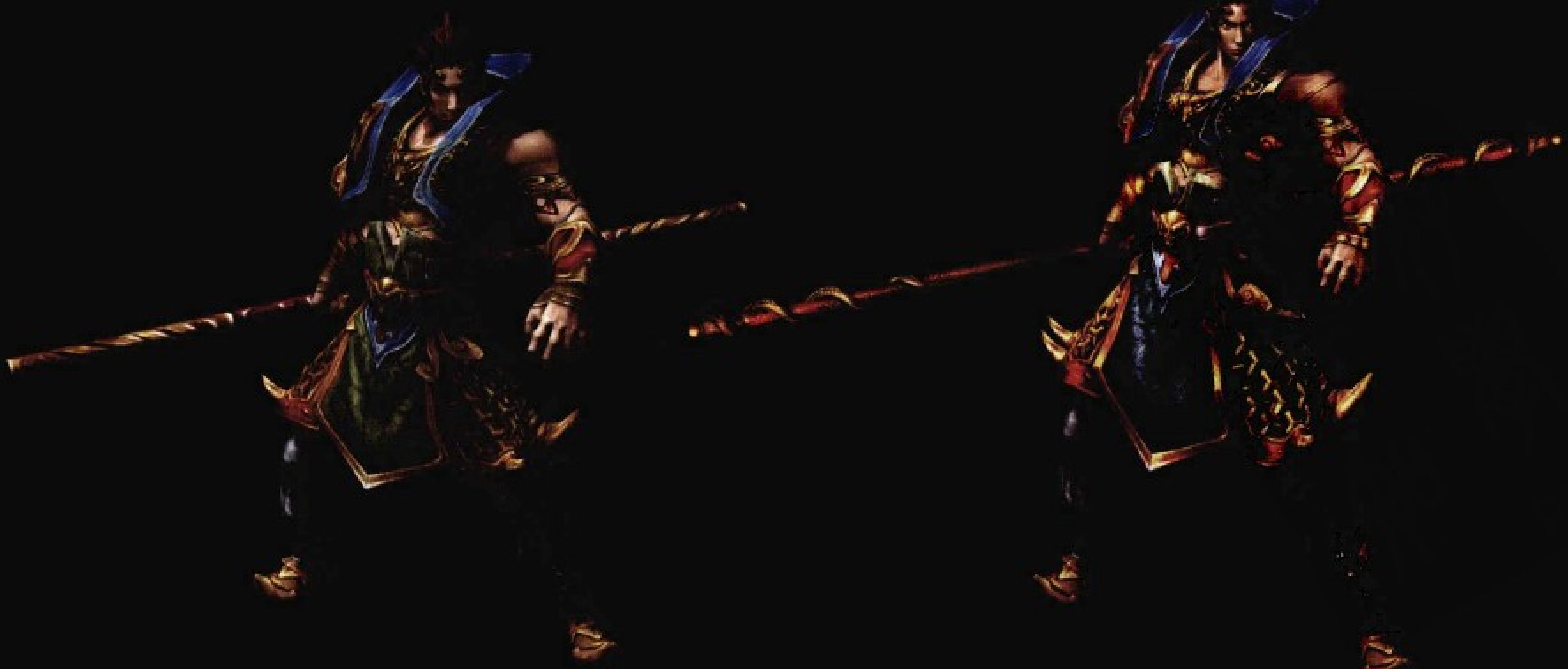
孙悟空形象设计草图，因为日方指定要体现出类似《三国无双》的那种特点，所以外型设计成大众帅哥造型。

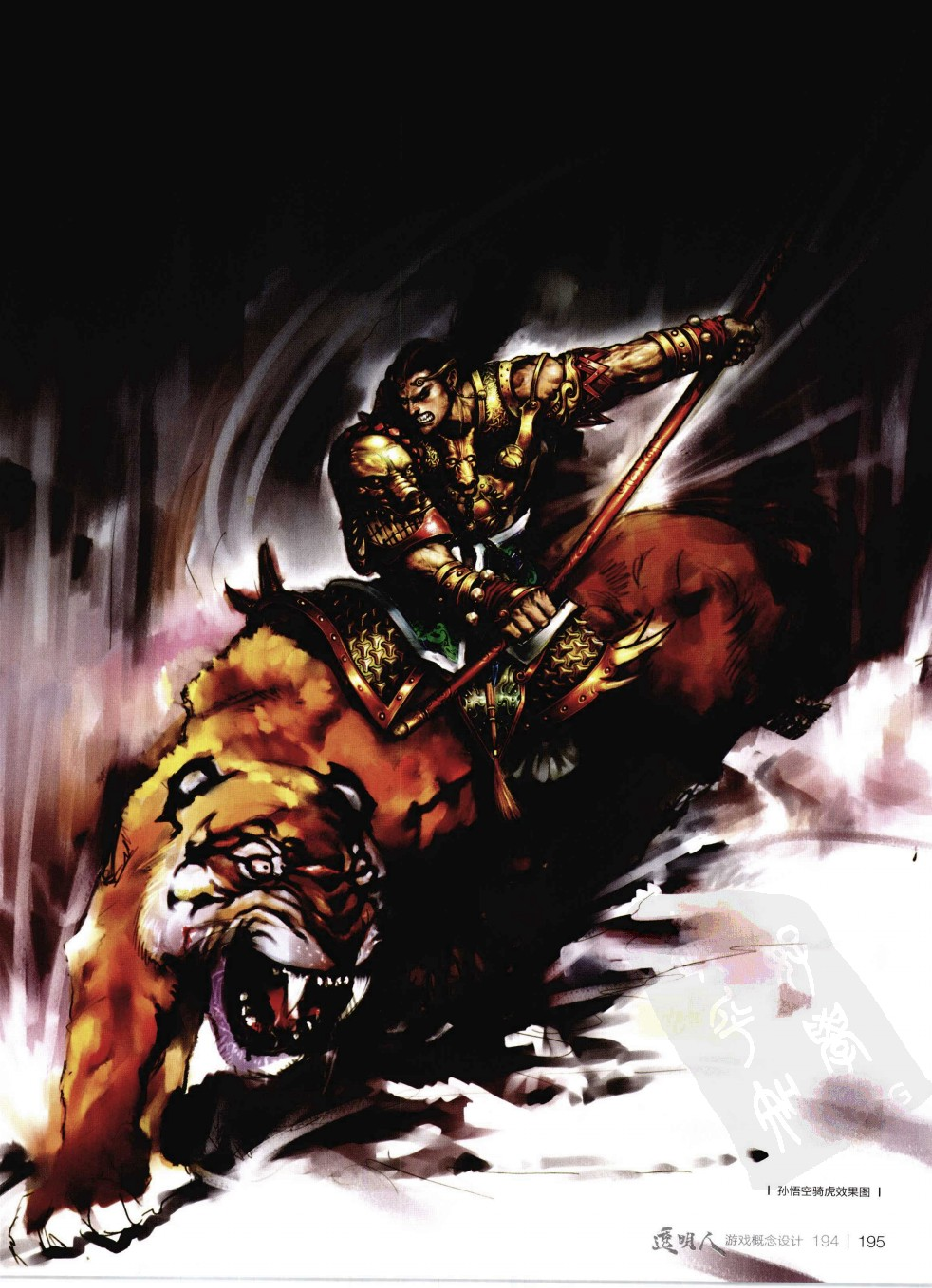




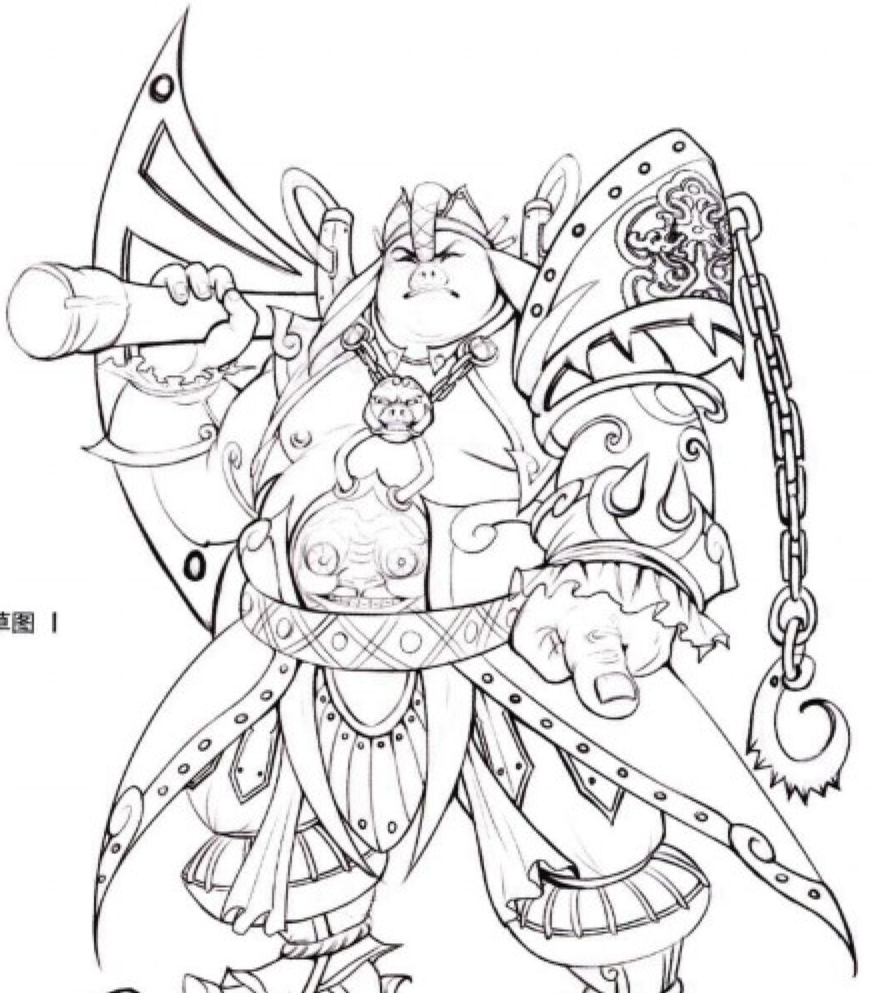
孙悟空色稿

测试用的孙悟空模型，左边是最初设计出来的效果，感觉太矮、太胖，没有原画唯美，所以我改成右边身材高挑、帅气的形象。

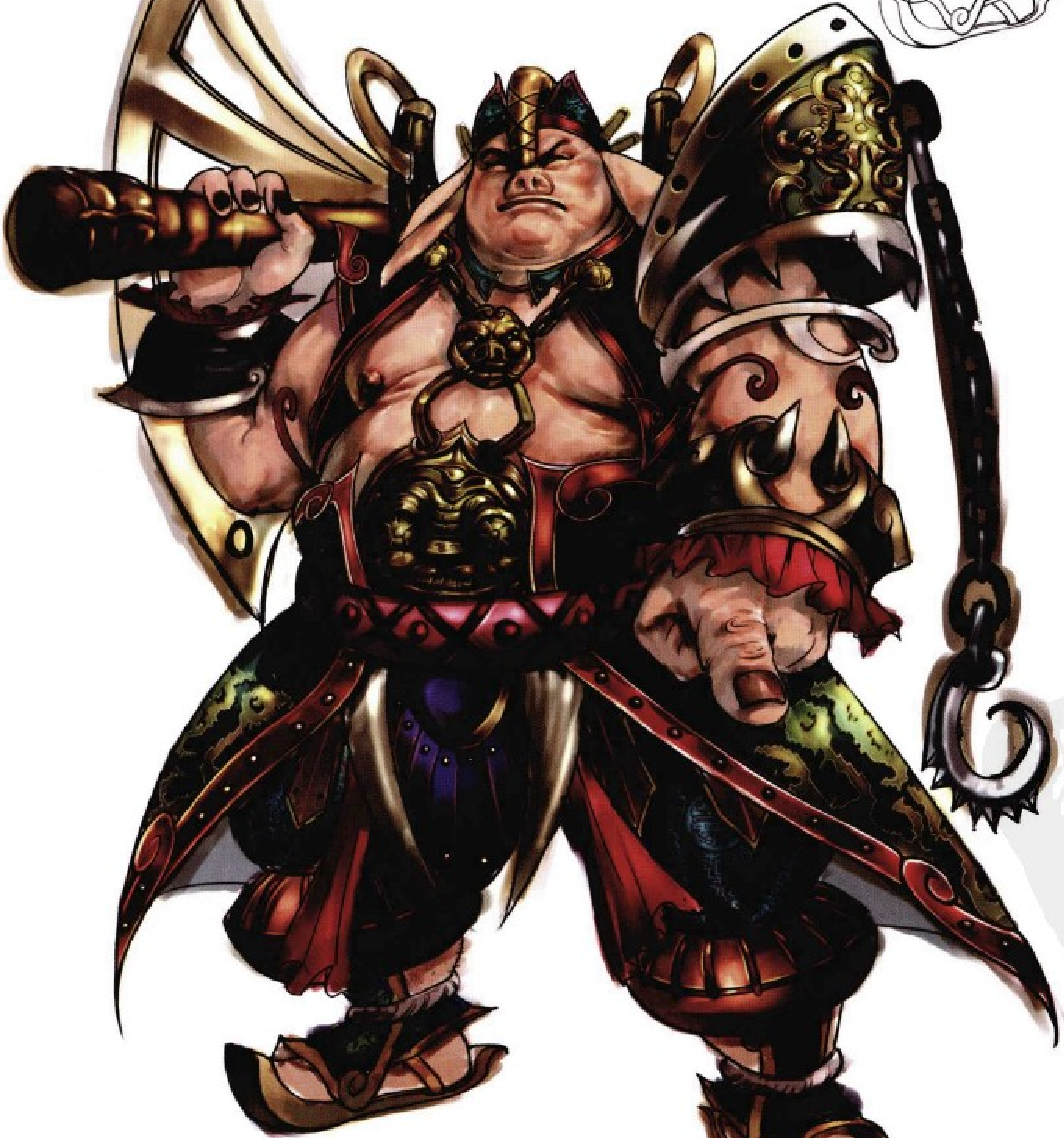




孙悟空骑虎效果图

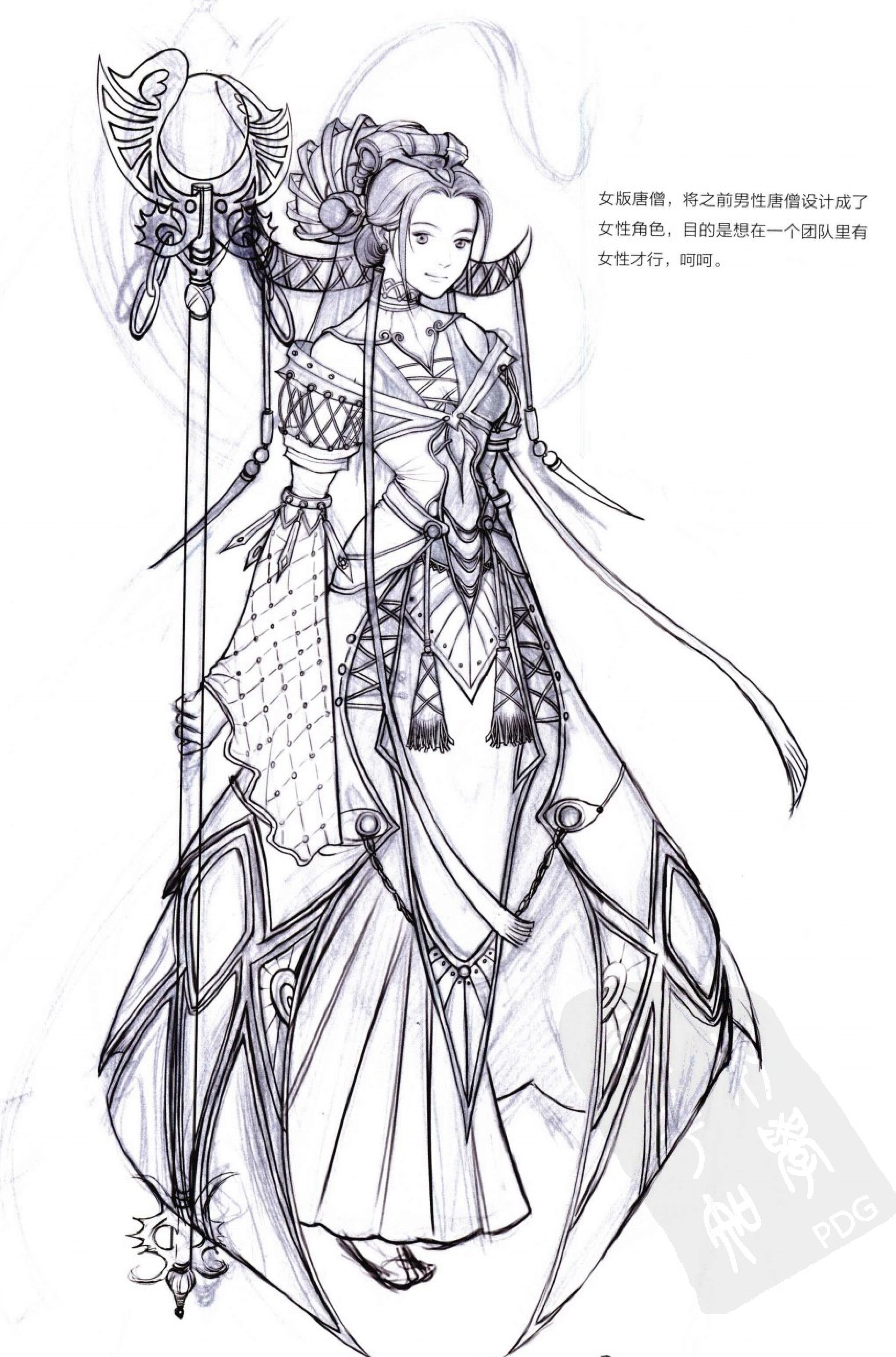


| 猪八戒造型草图 |

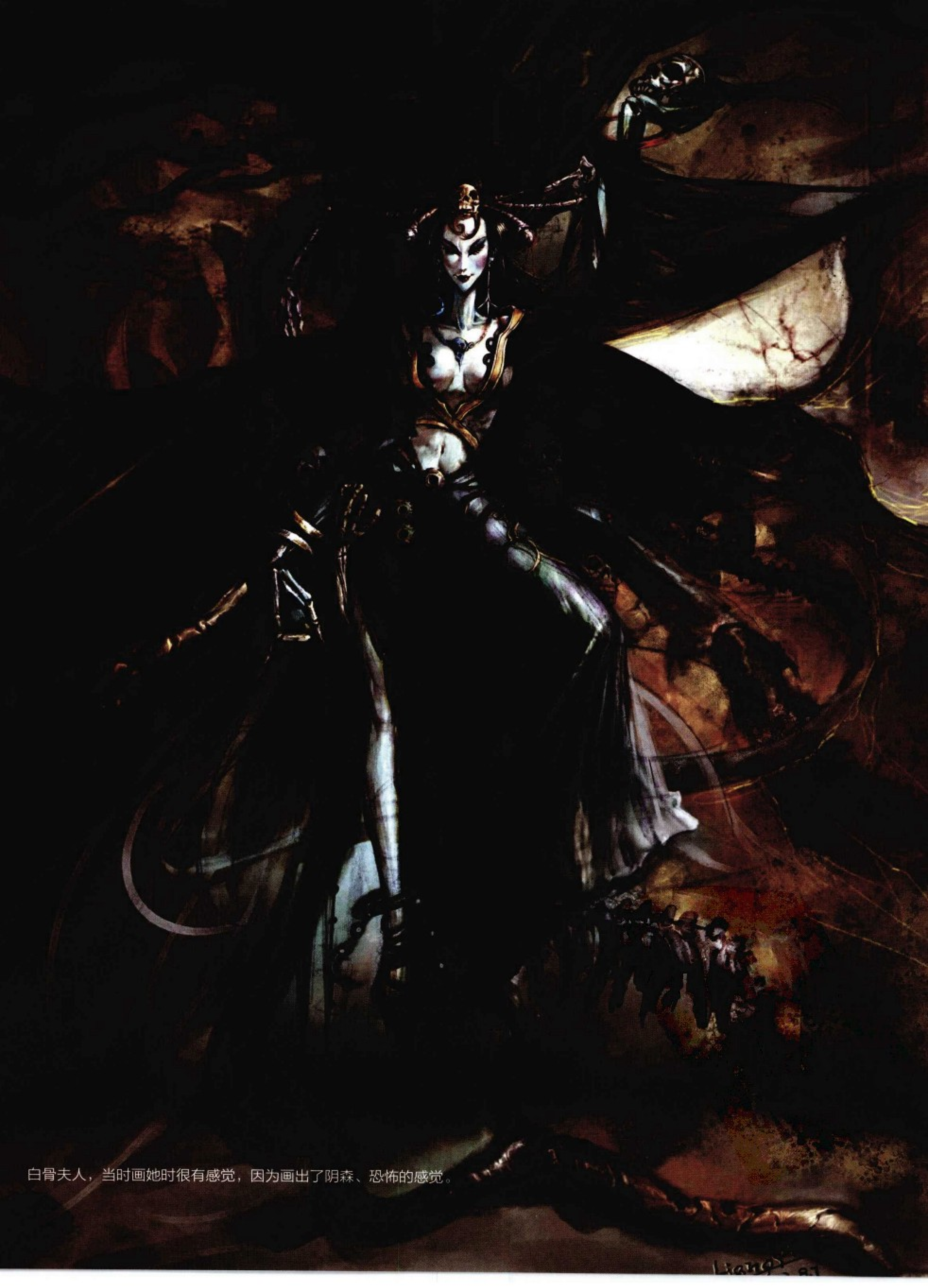


| 猪八戒色稿 |

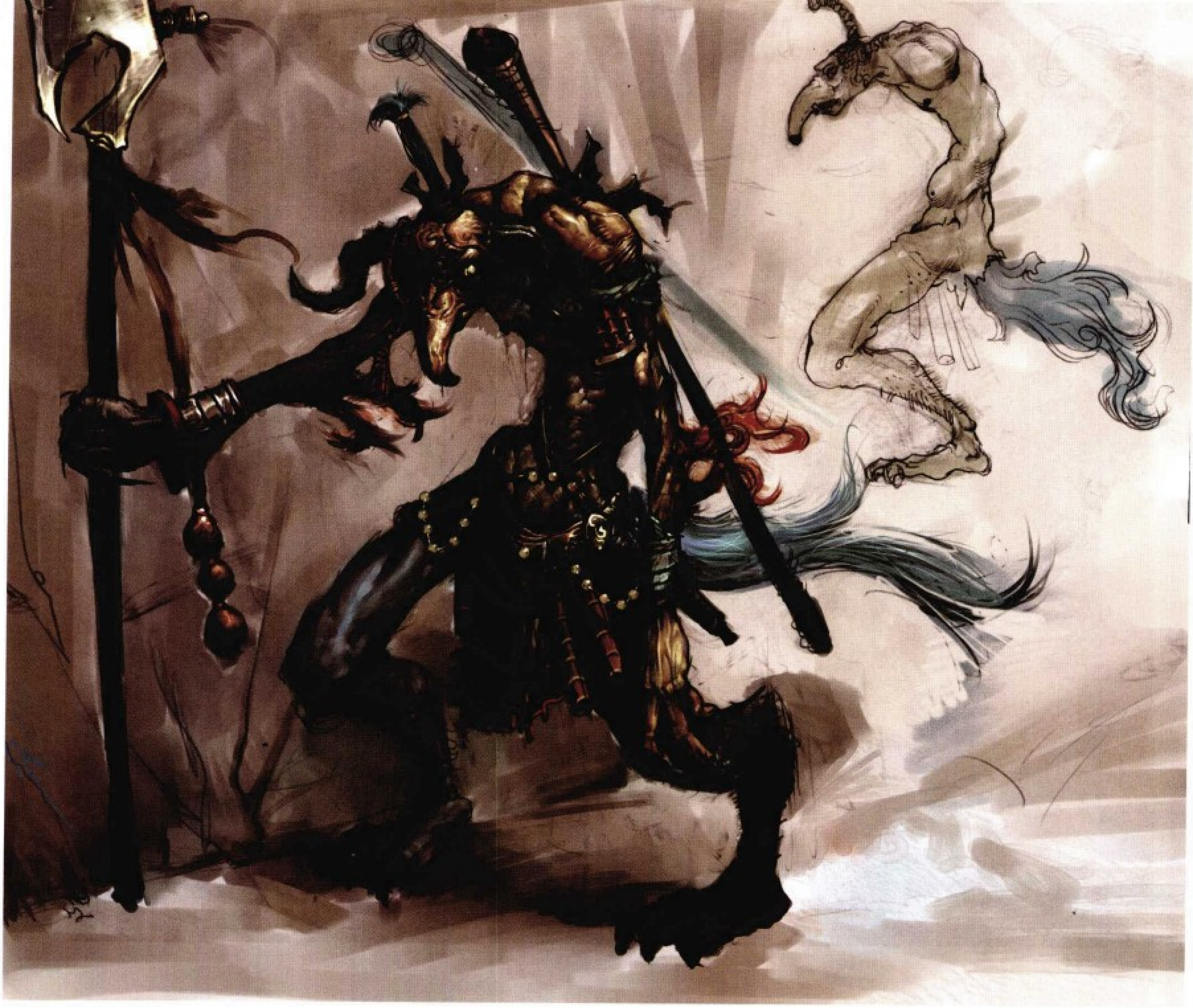
PDG



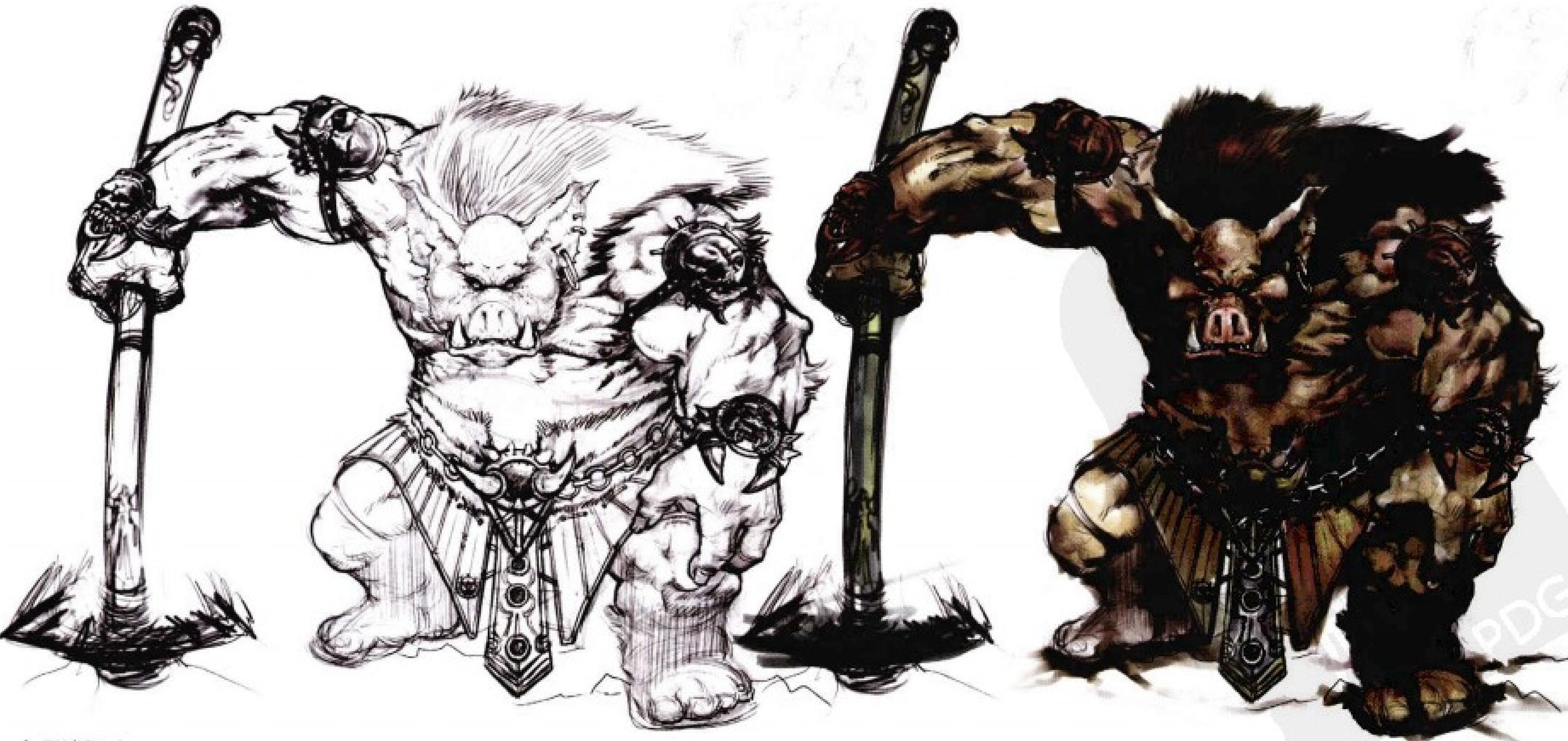
女版唐僧，将之前男性唐僧设计成了女性角色，目的是想在一个团队里有女性才行，呵呵。



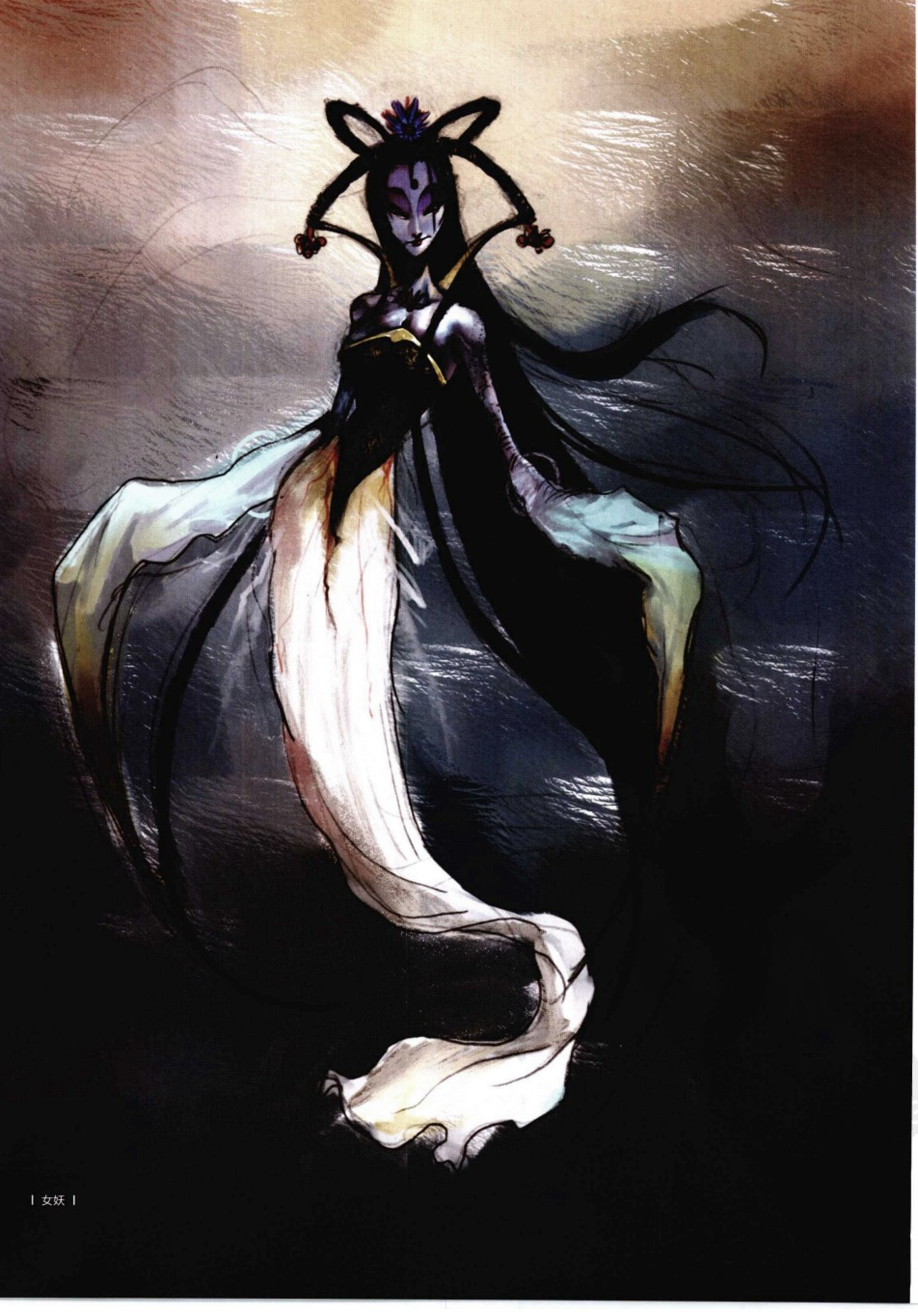
白骨夫人，当时画她时很有感觉，因为画出了阴森、恐怖的感觉。



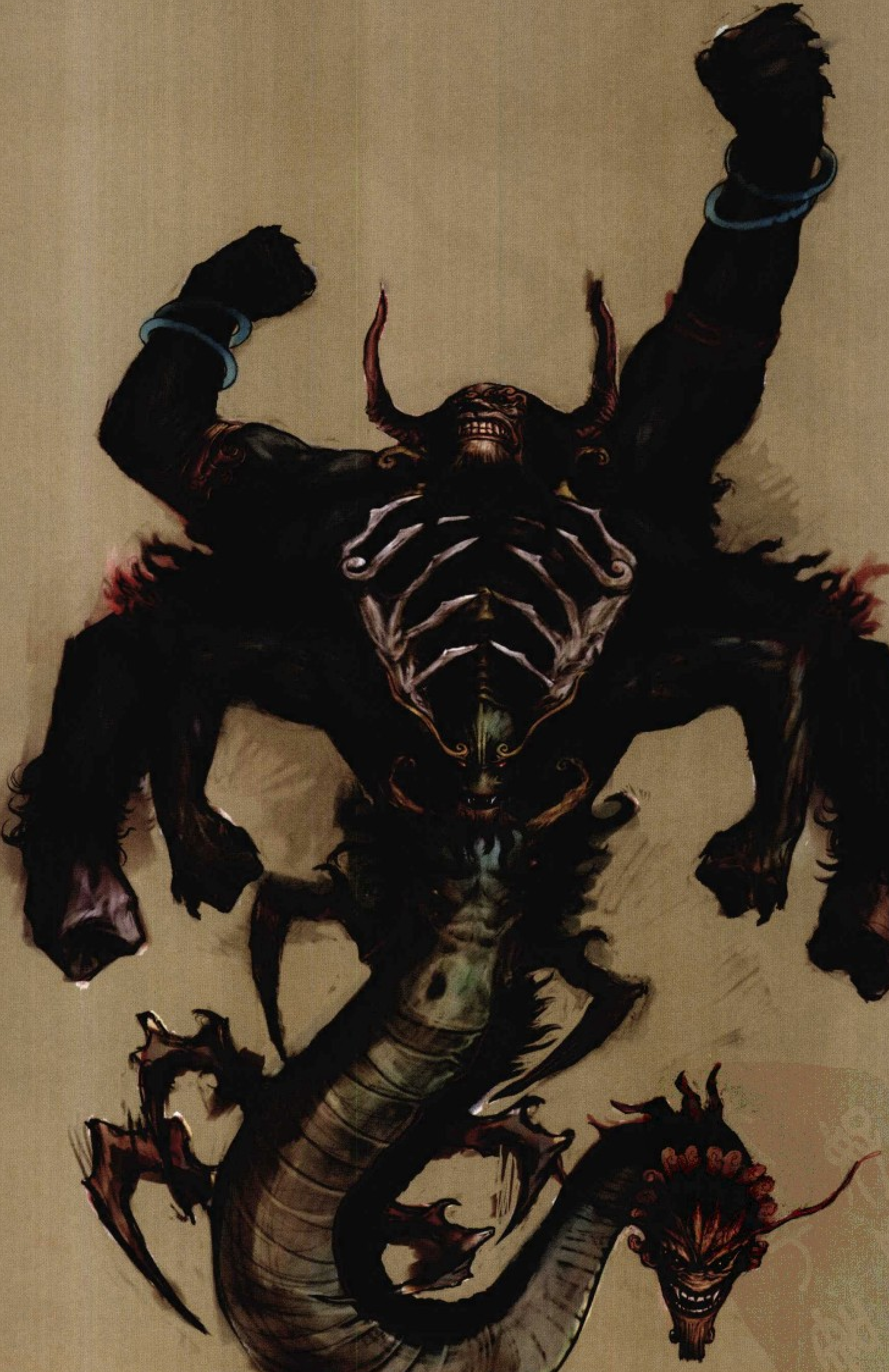
大蚊子兽



野猪怪



| 女妖 |

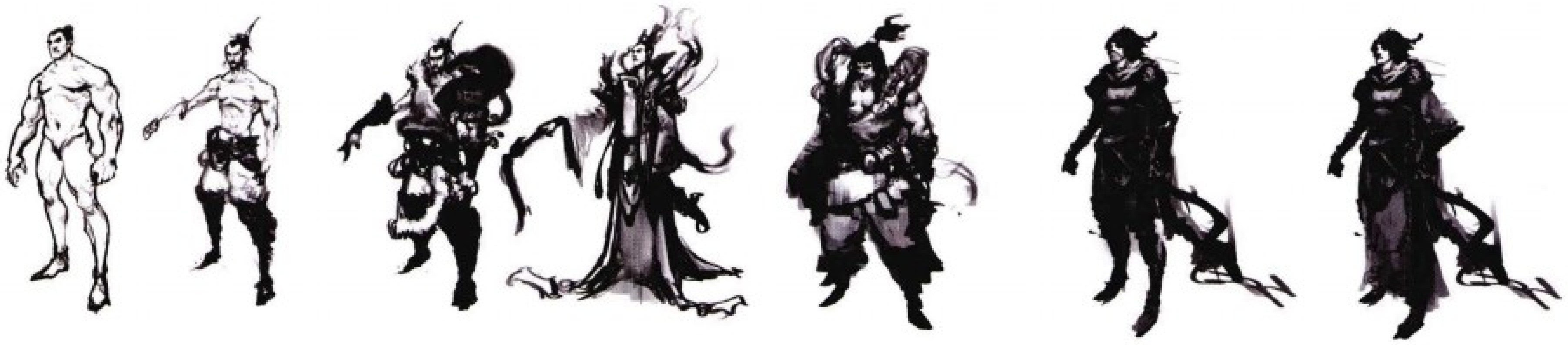


4.2 网络版《西游记》2

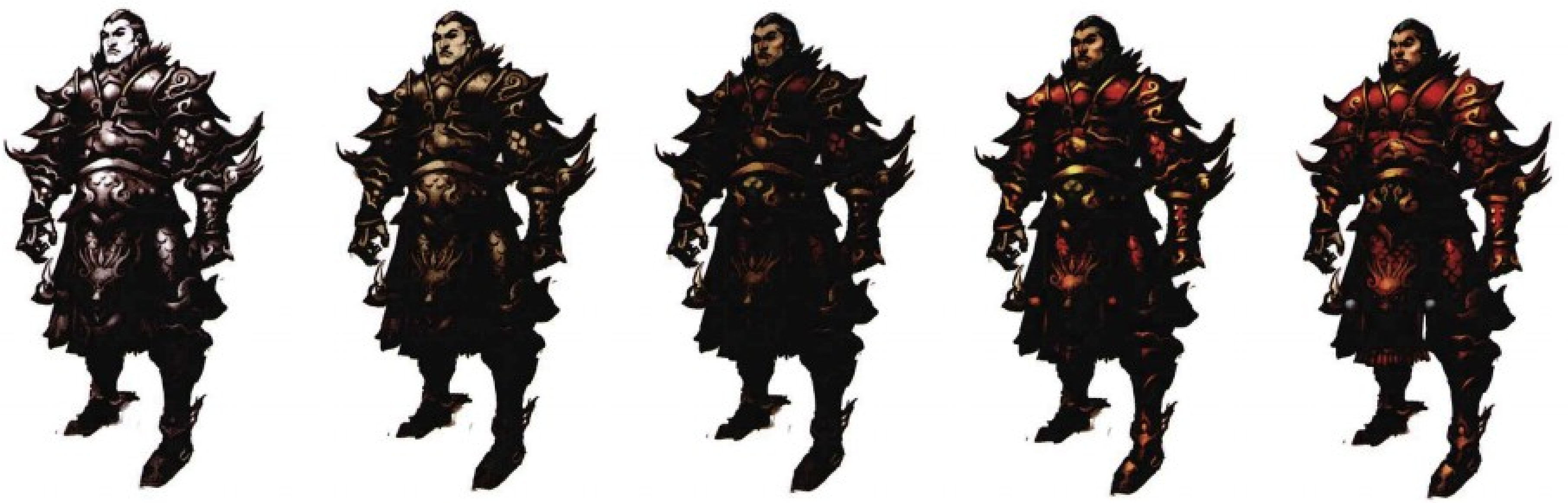
PDG

西游记：2D MMORPG 古典名著魔幻题材游戏，2007 开始研发，2010 年年初正式运营上线，我参与监控设计和主导美术风格，设计原则是要在继承 83 版电视剧《西游记》风格的基础上，增添游戏感的设计。

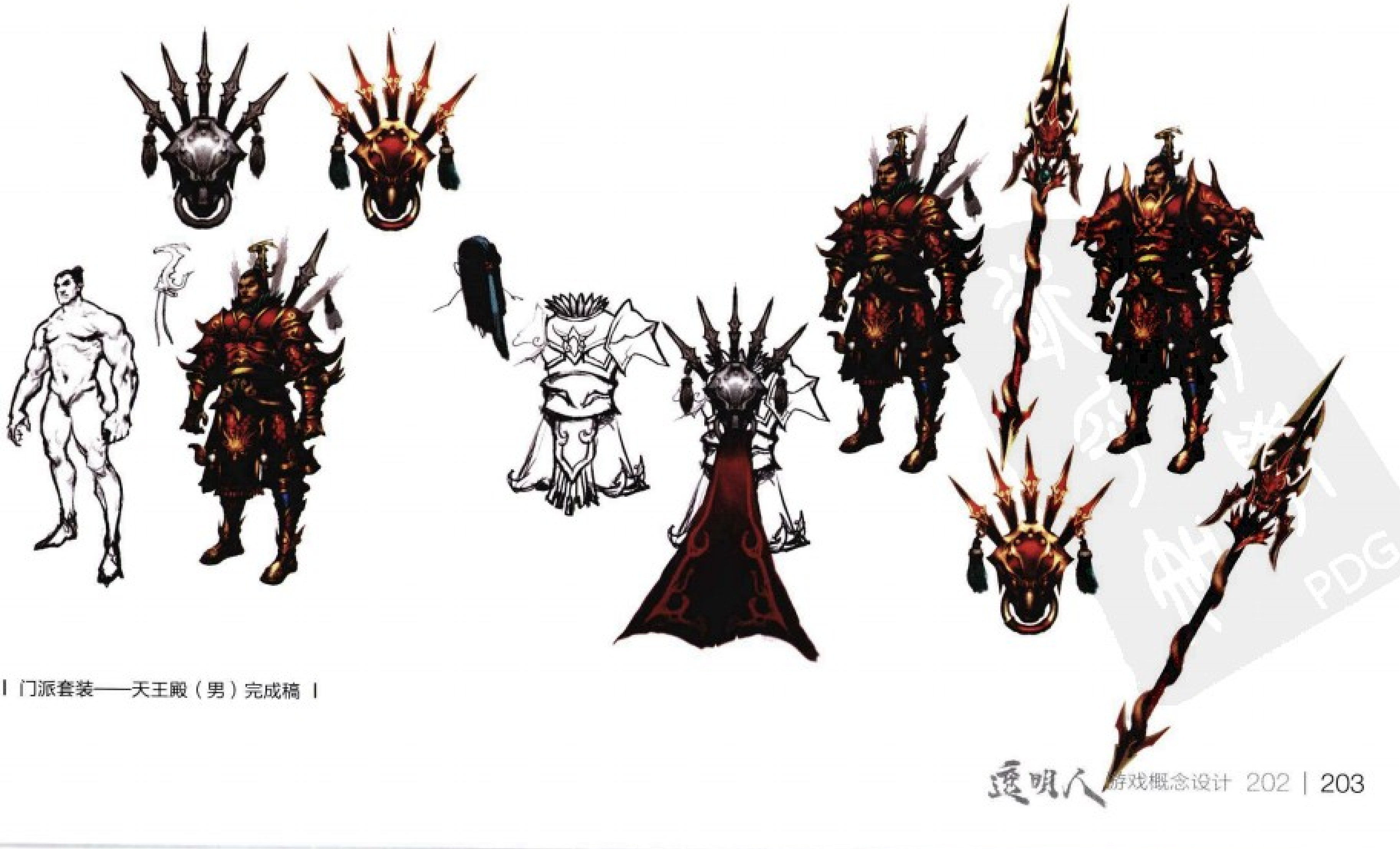
角色设计总结：2D 游戏的设计十分讲究，因为角色在实际游戏画面比例很小，所以在设计角色时细节不能太烦琐，色彩不能有太多过渡色，设计元素尽可能简化，把所要表达的元素扩大，色彩鲜明、简洁即可。以下是我在这部游戏设计里所总结的设计文案，希望对大家有用。



| 各门派套装设计草图 |

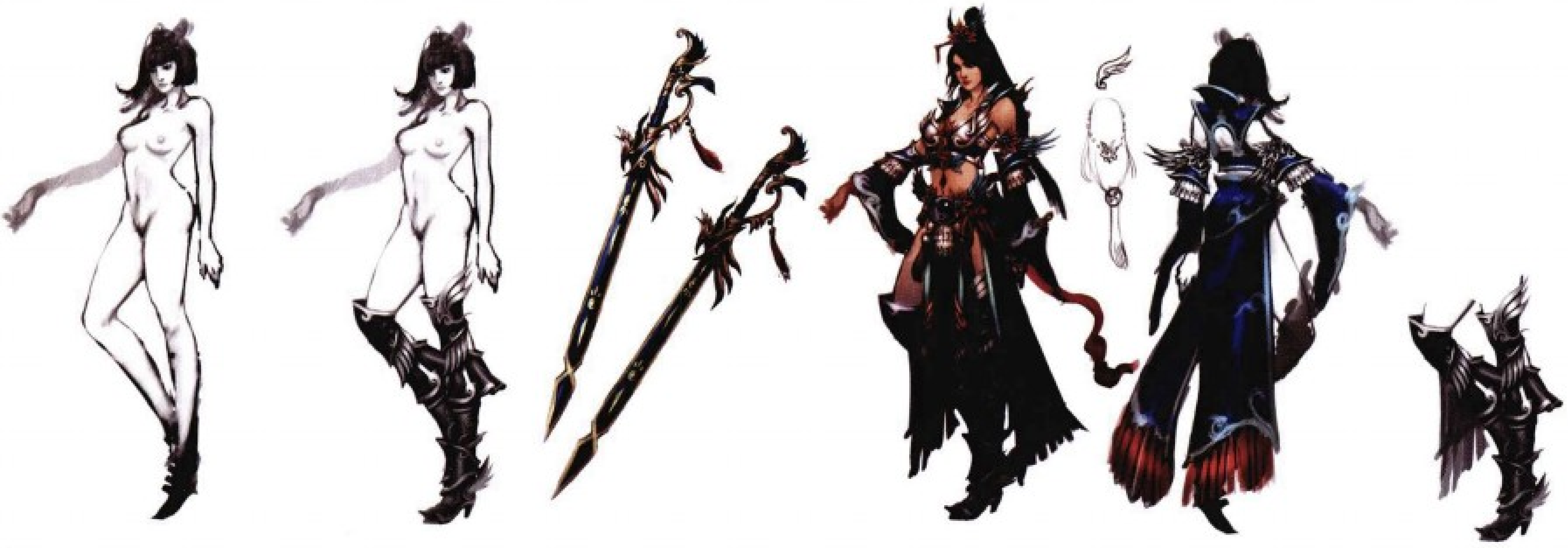


| 门派套装——天王殿（男）设计步骤 |

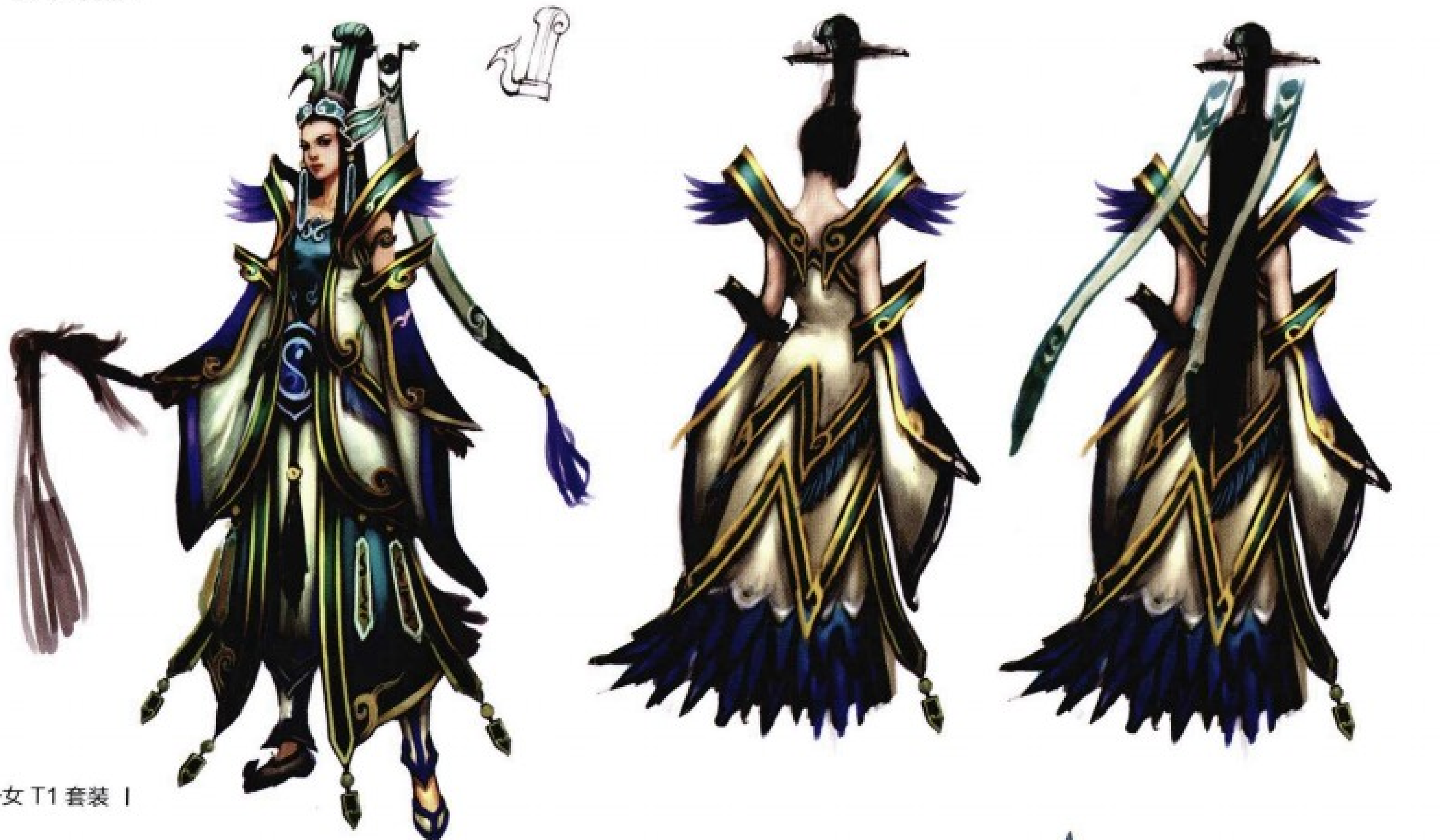


| 门派套装——天王殿（男）完成稿 |

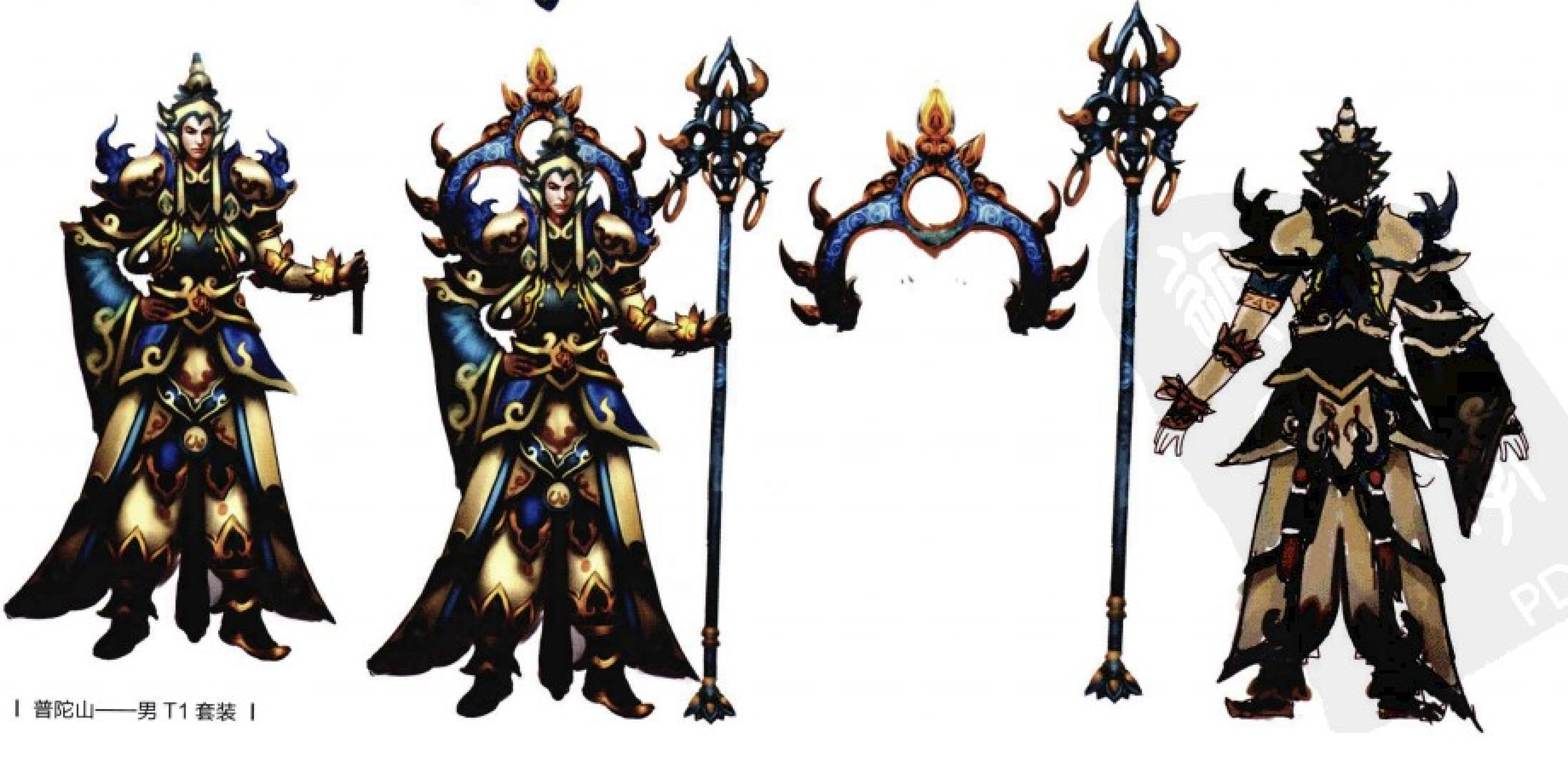
PDG



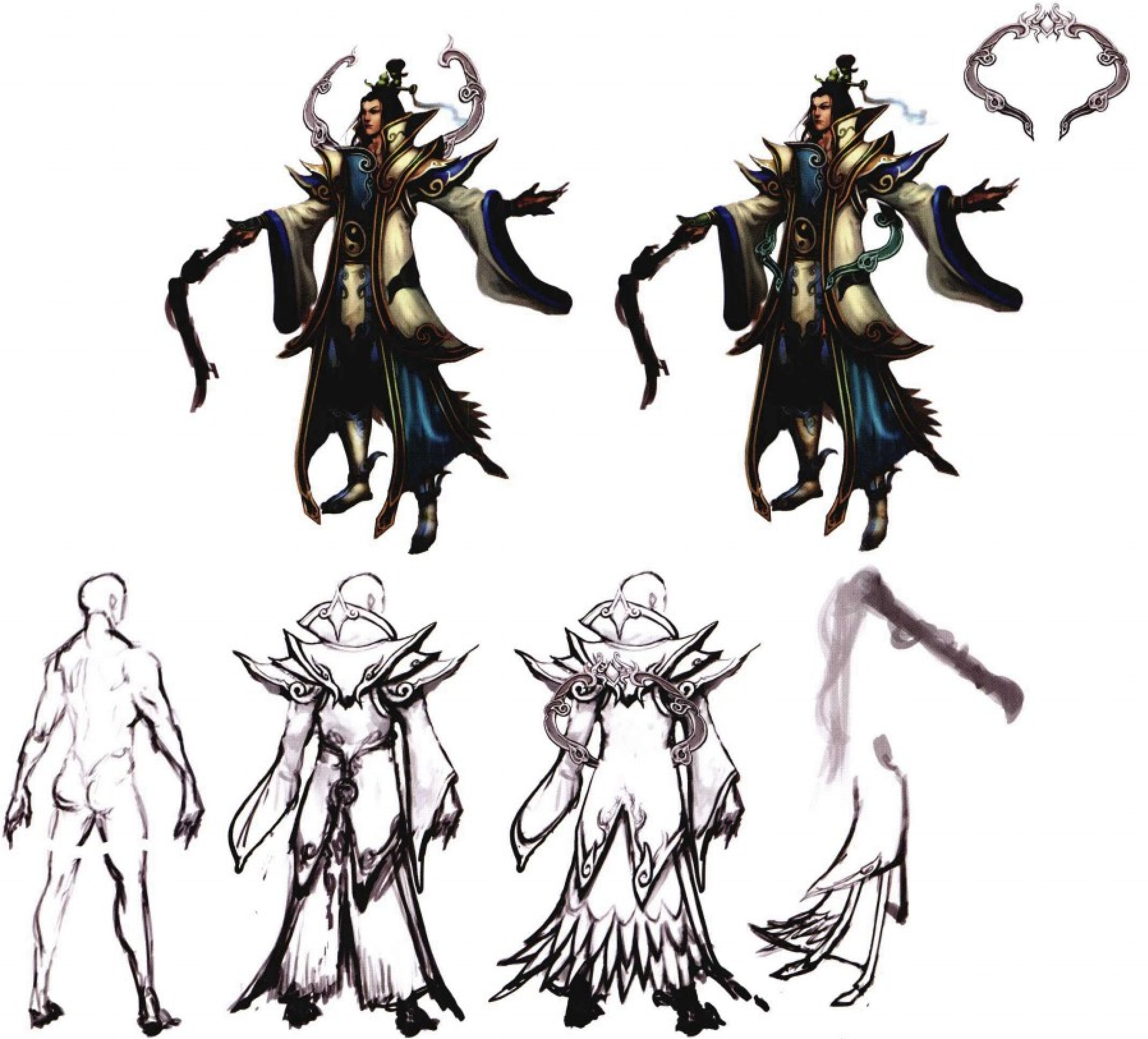
| 凌烟阁——女 T1 套装 |



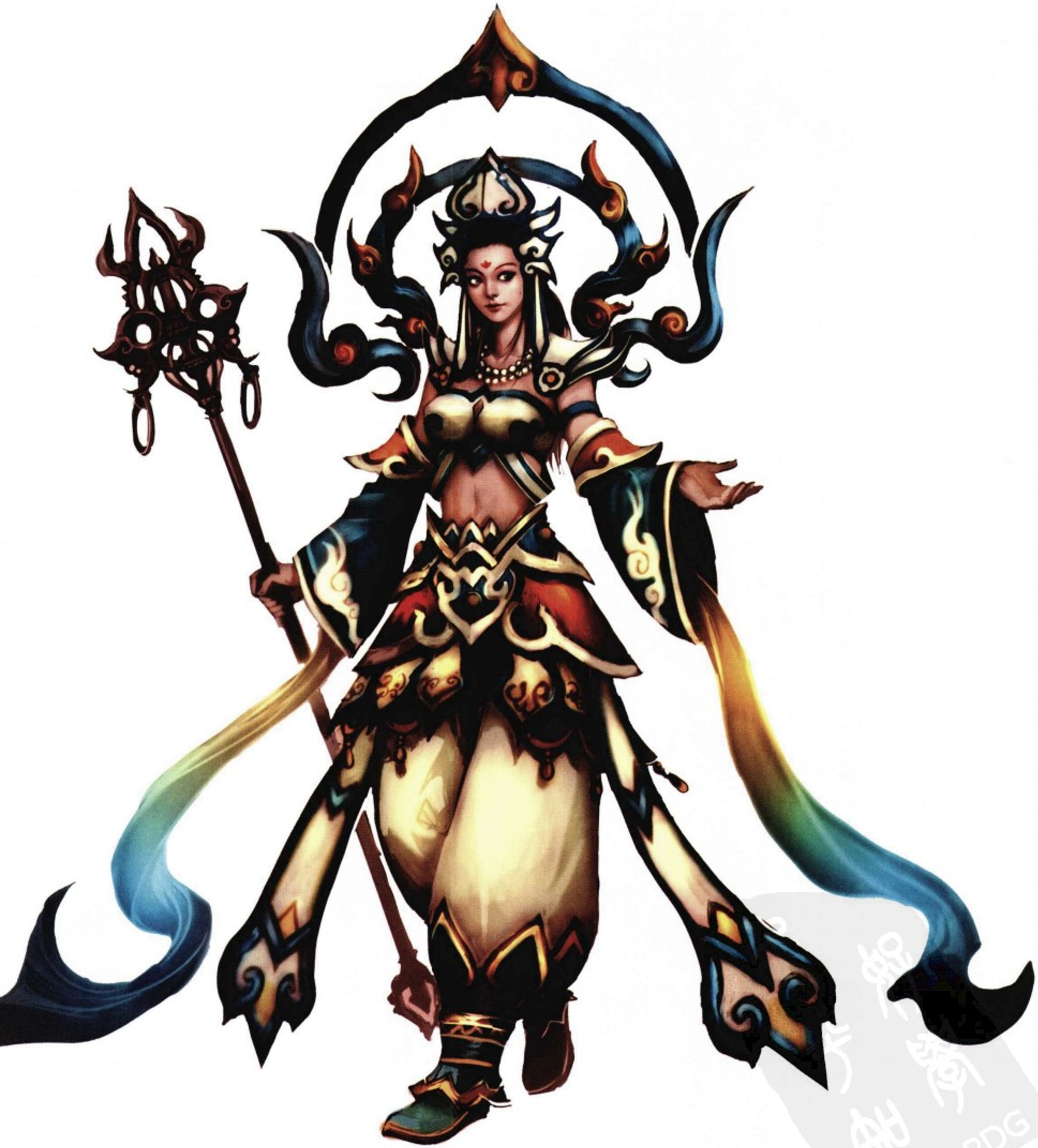
| 五庄观——女 T1 套装 |



| 普陀山——男 T1 套装 |

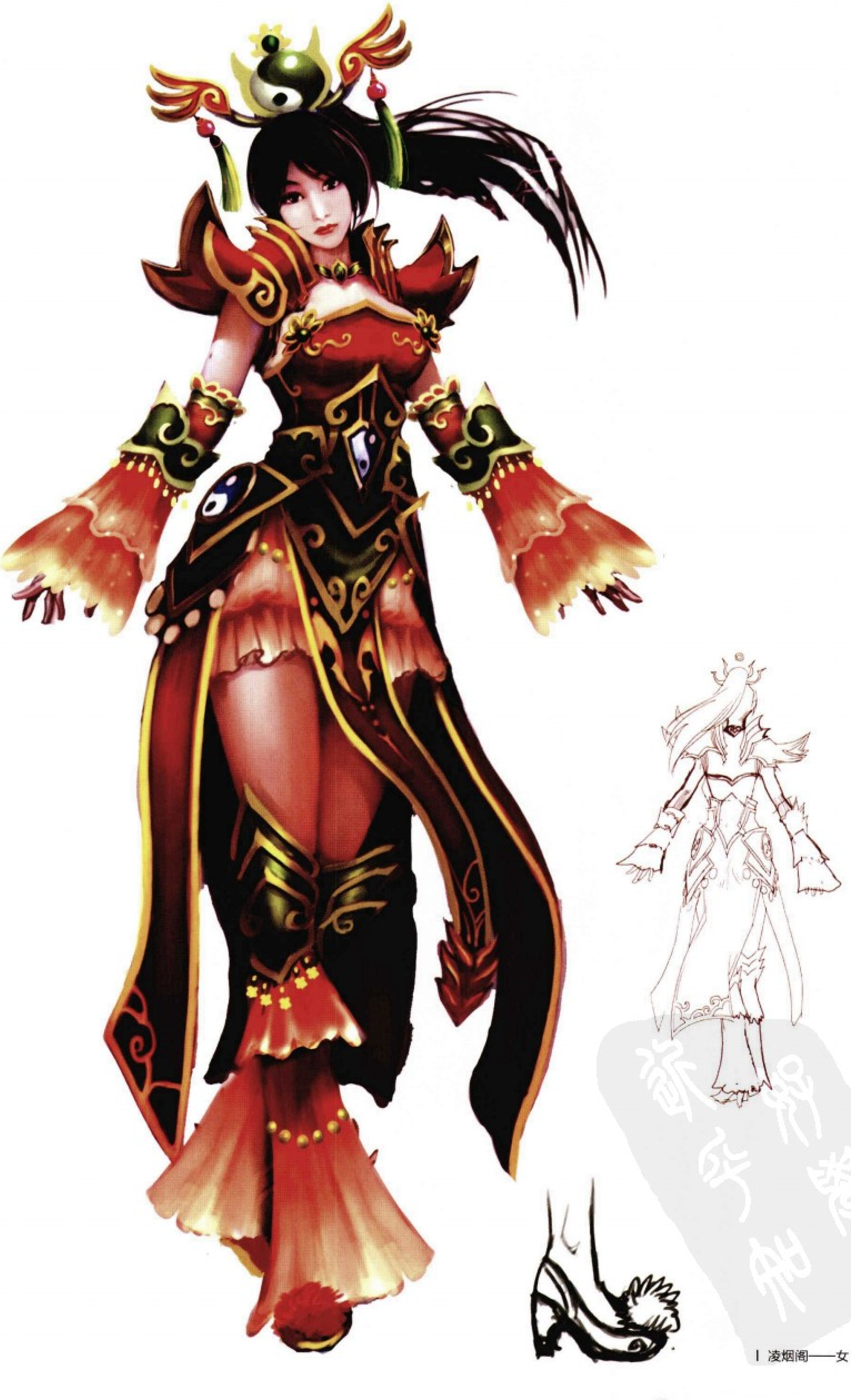


| 五庄观——男 T1 套装 |



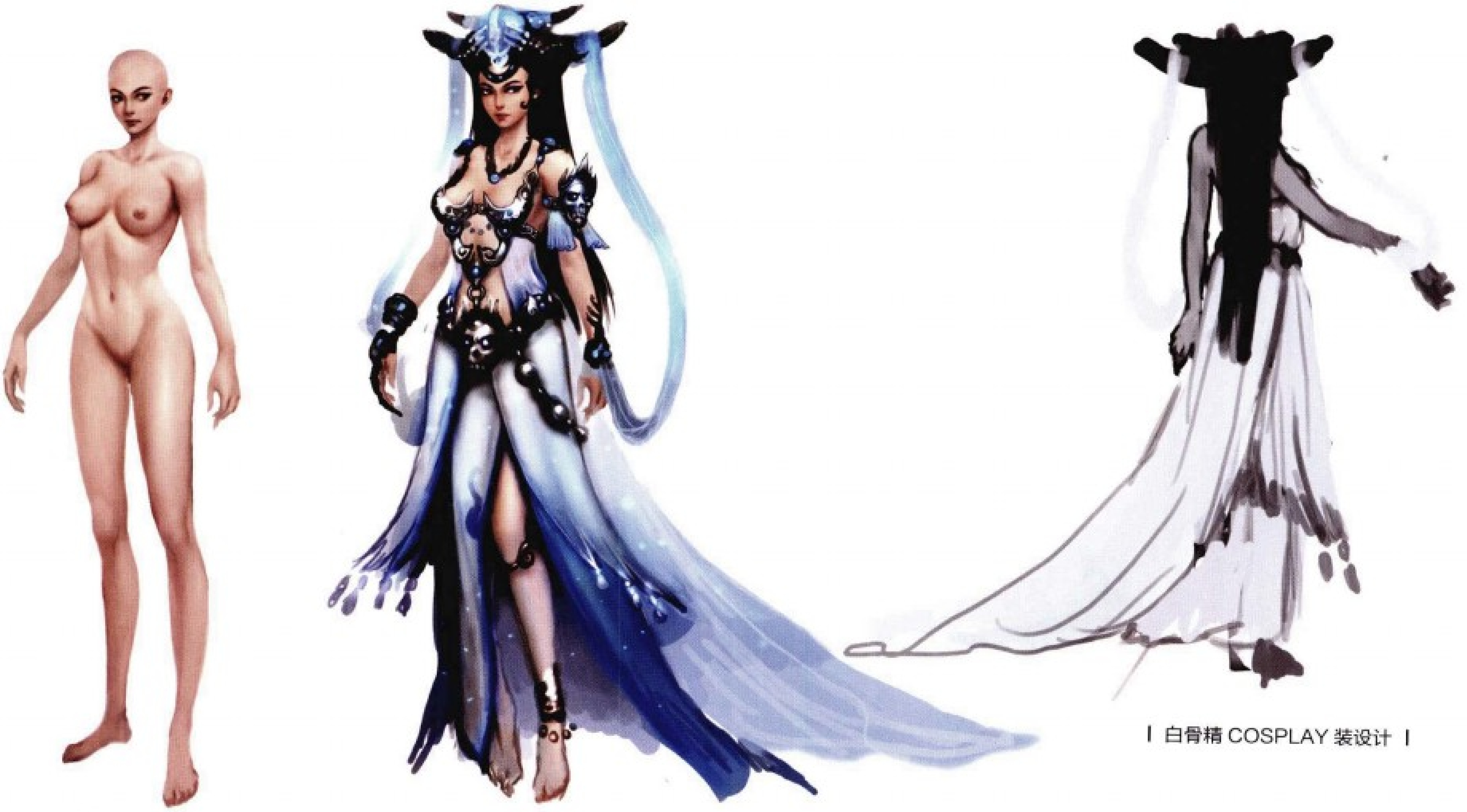
| 普陀山——女 T1 套装 |

PDG

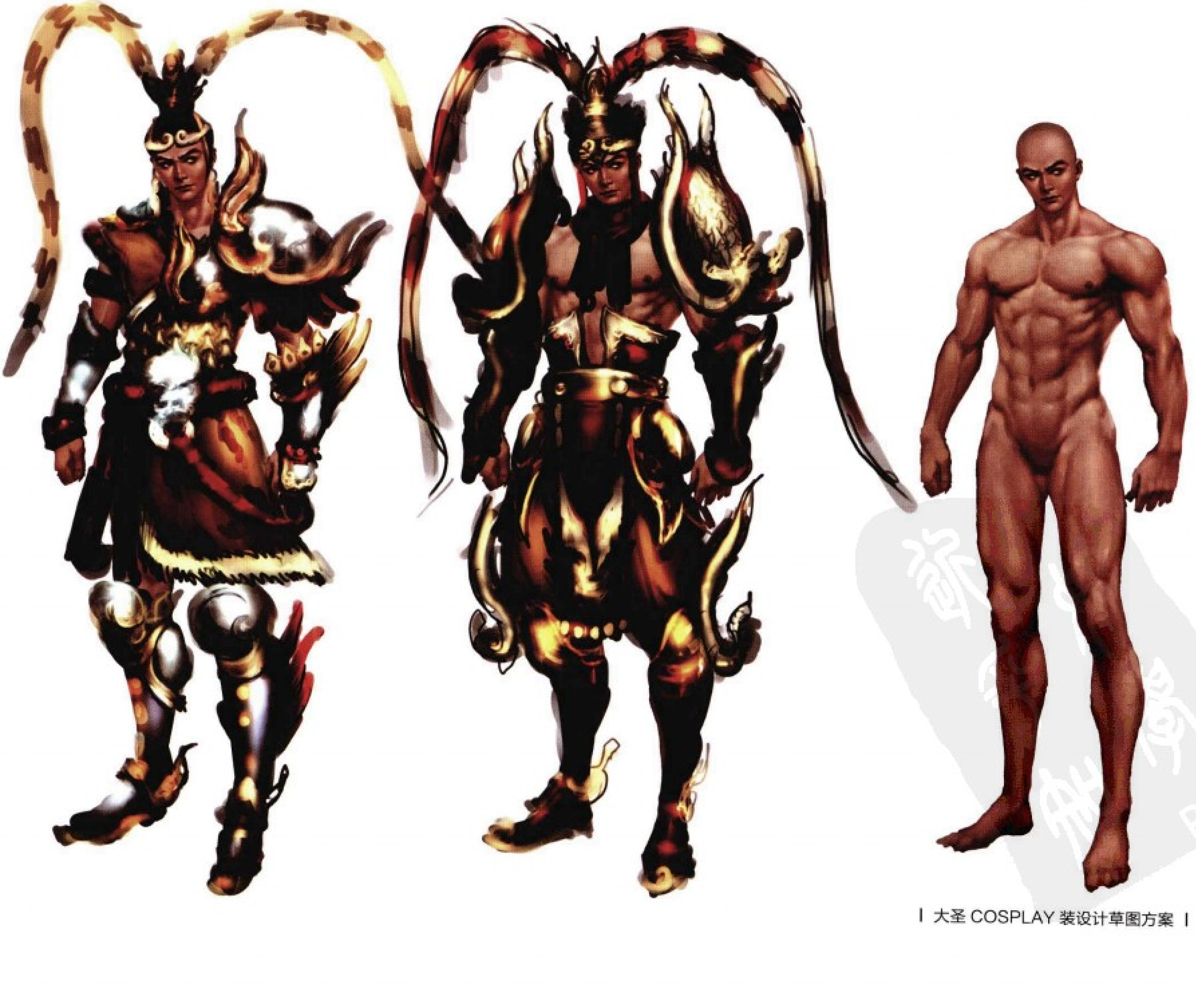


| 凌烟阁——女 T2 套装 |

PDG

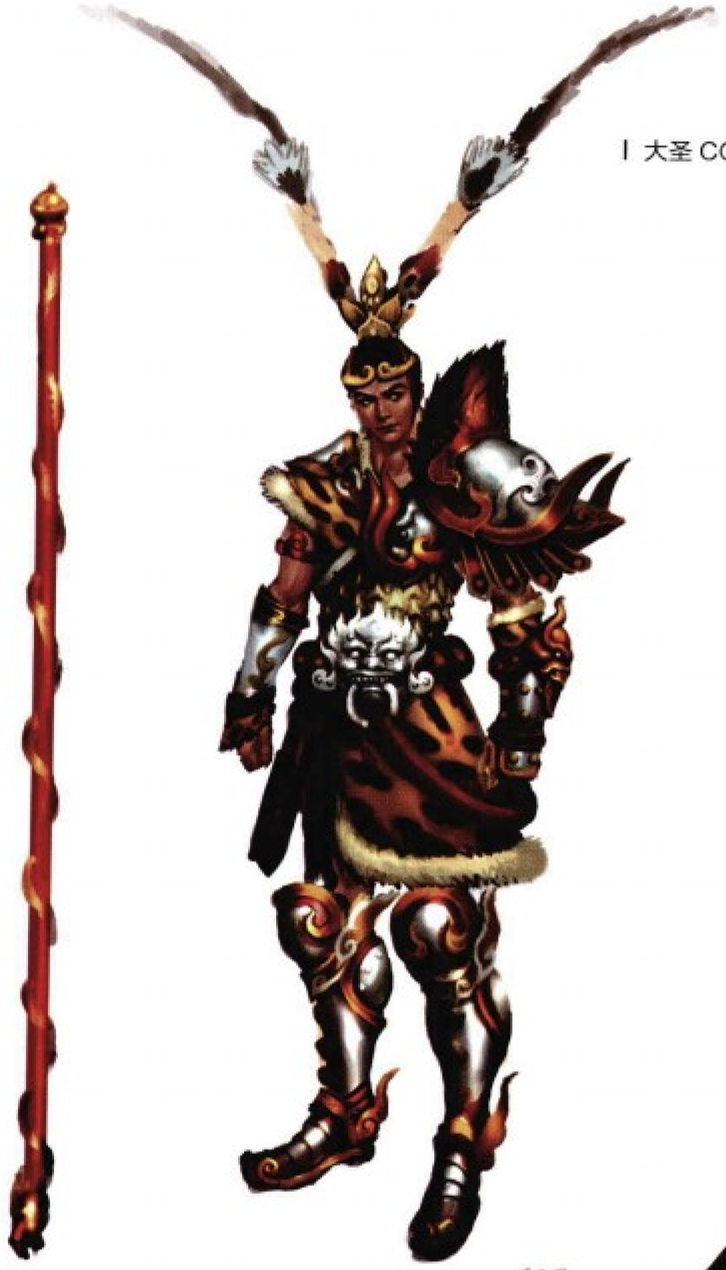


| 白骨精 COSPLAY 装设计 |

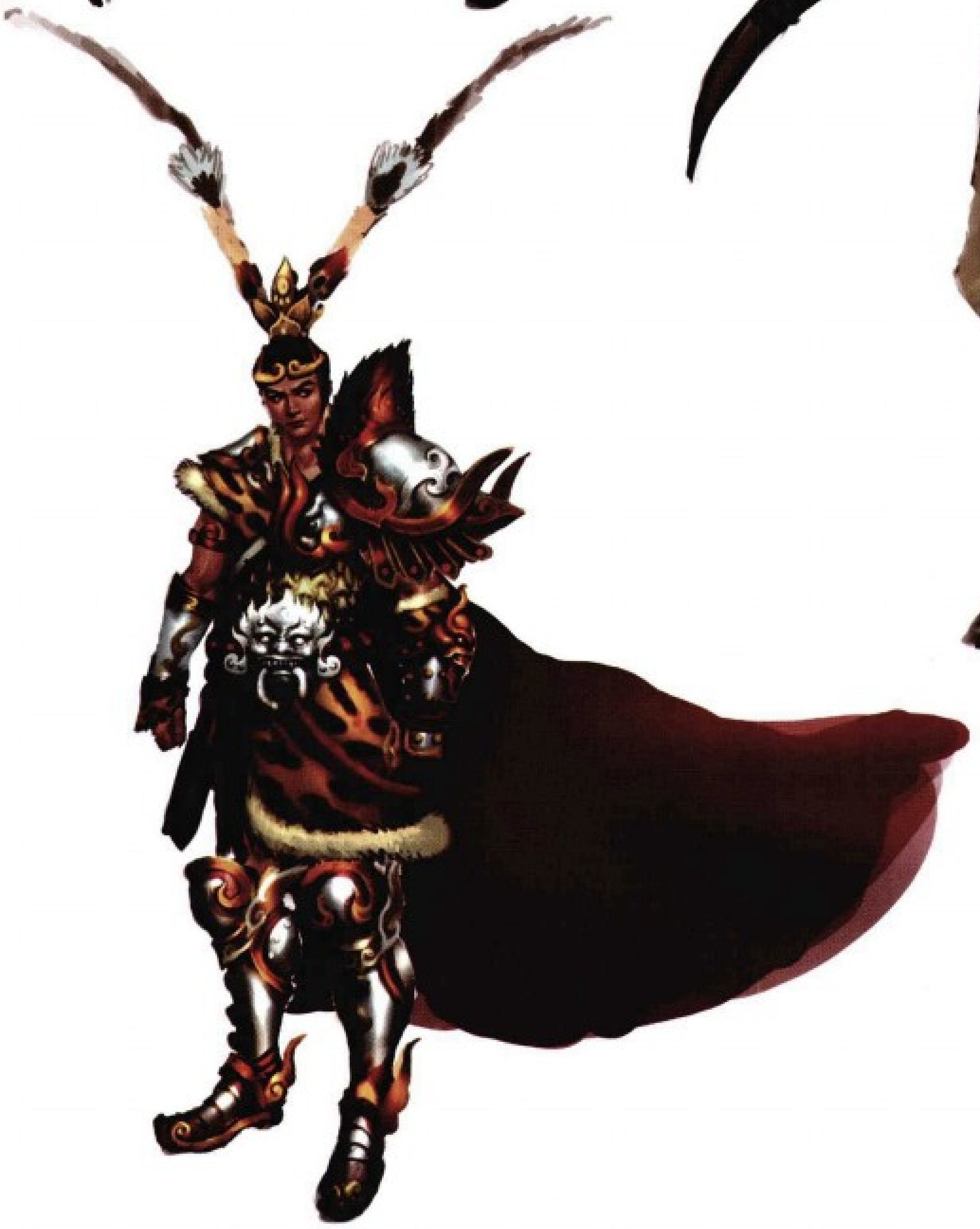


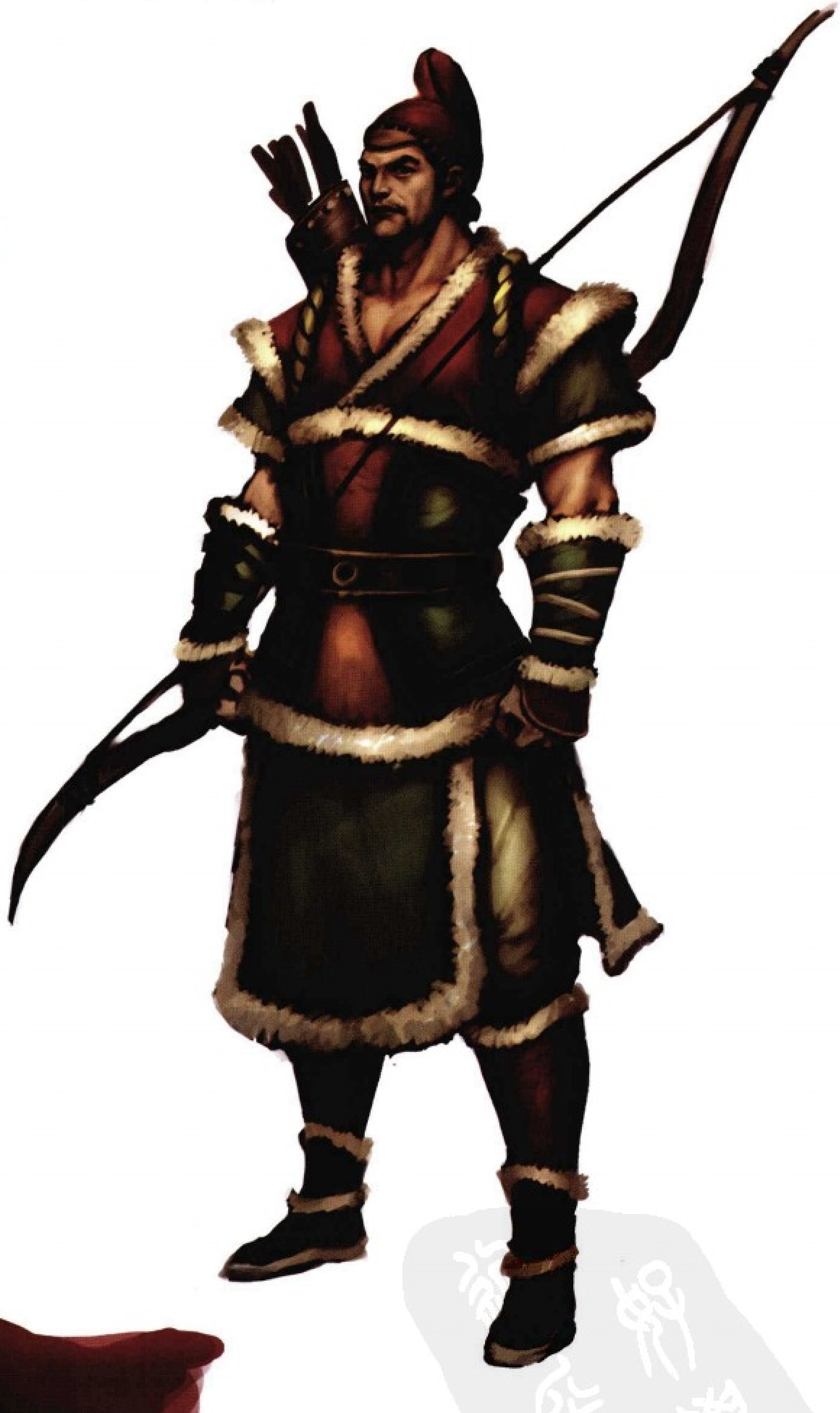
| 大圣 COSPLAY 装设计草图方案 |

PDG

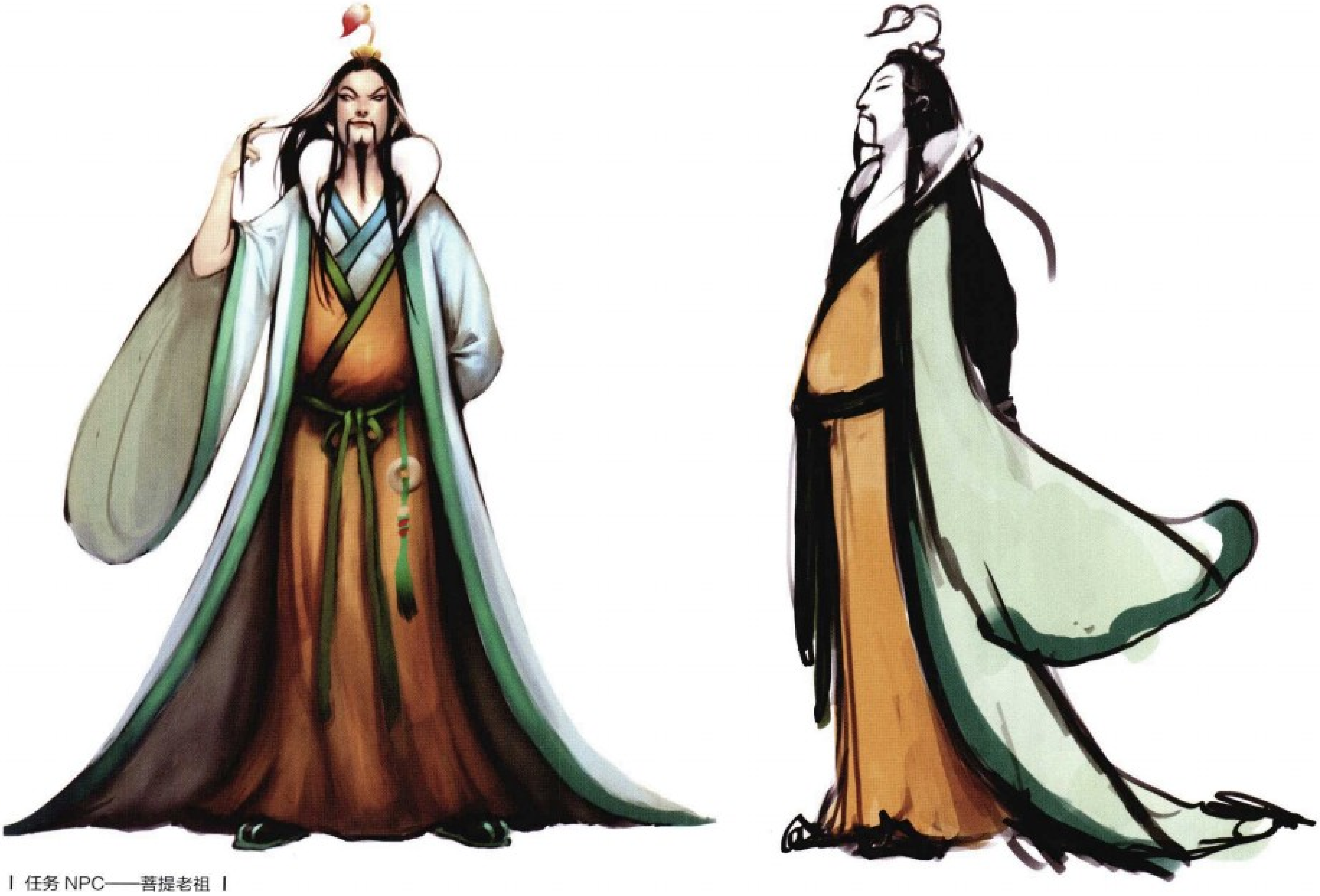


大圣 COSPLAY 装设计（确定版）

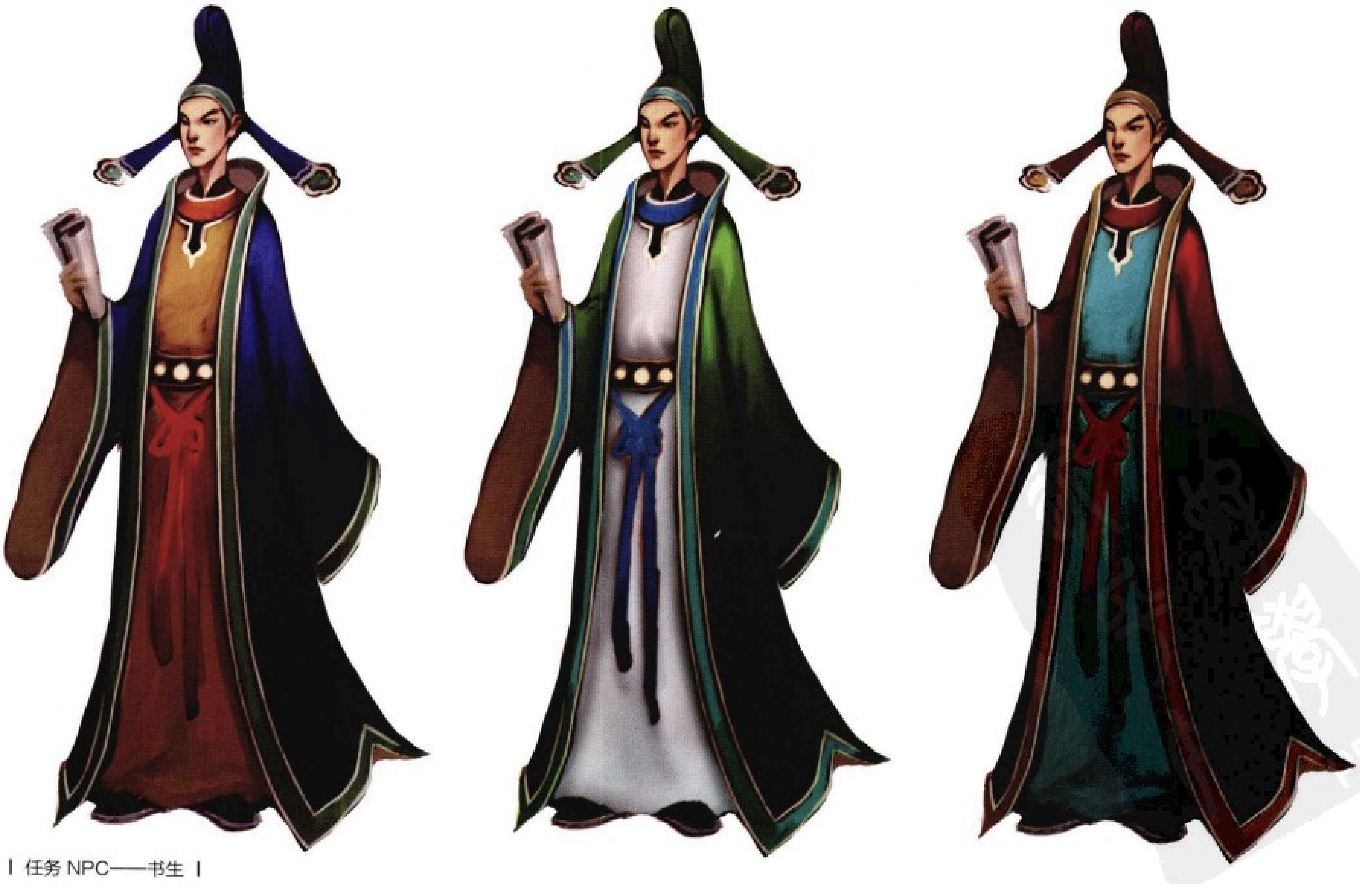




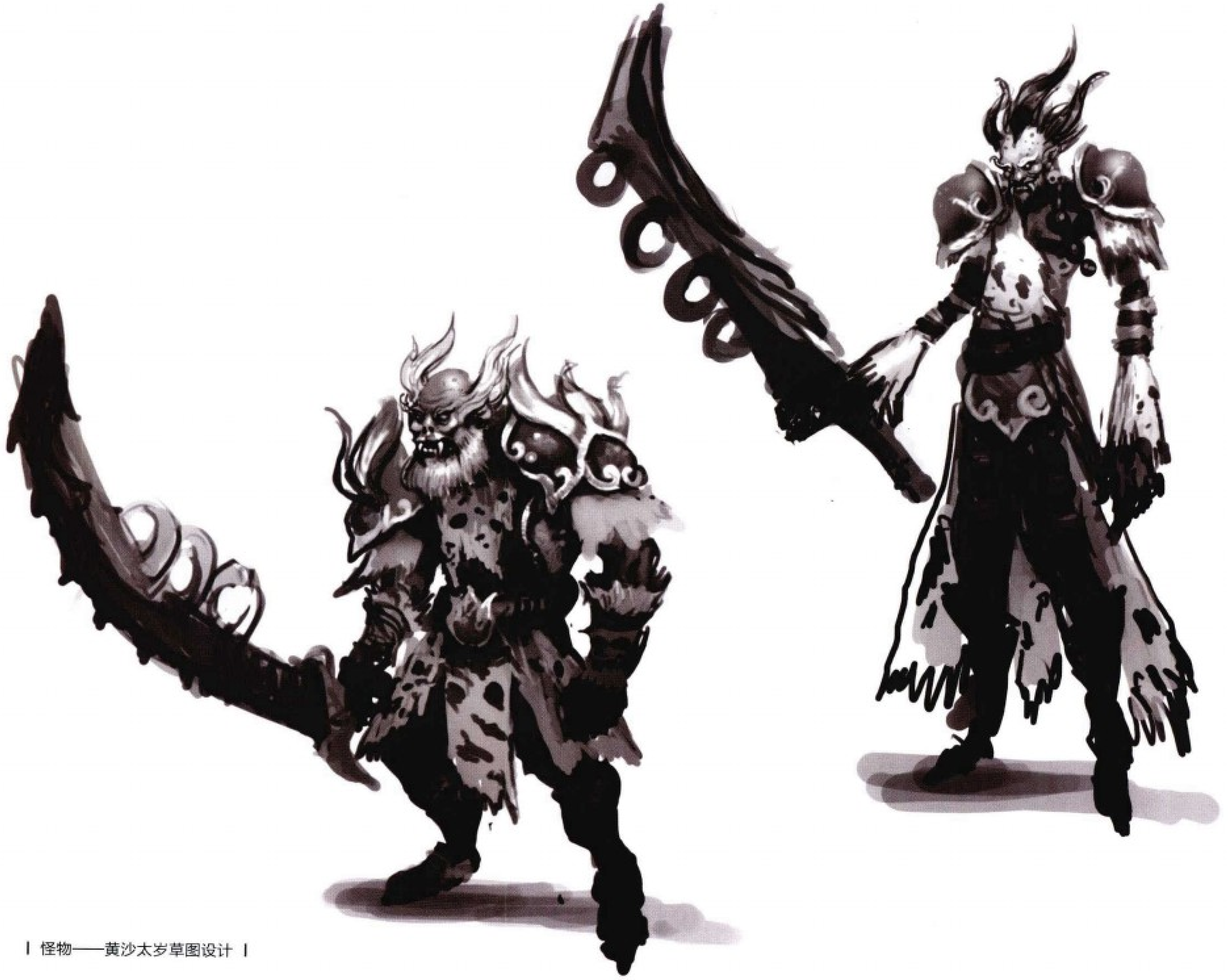
NPC——刘伯钦



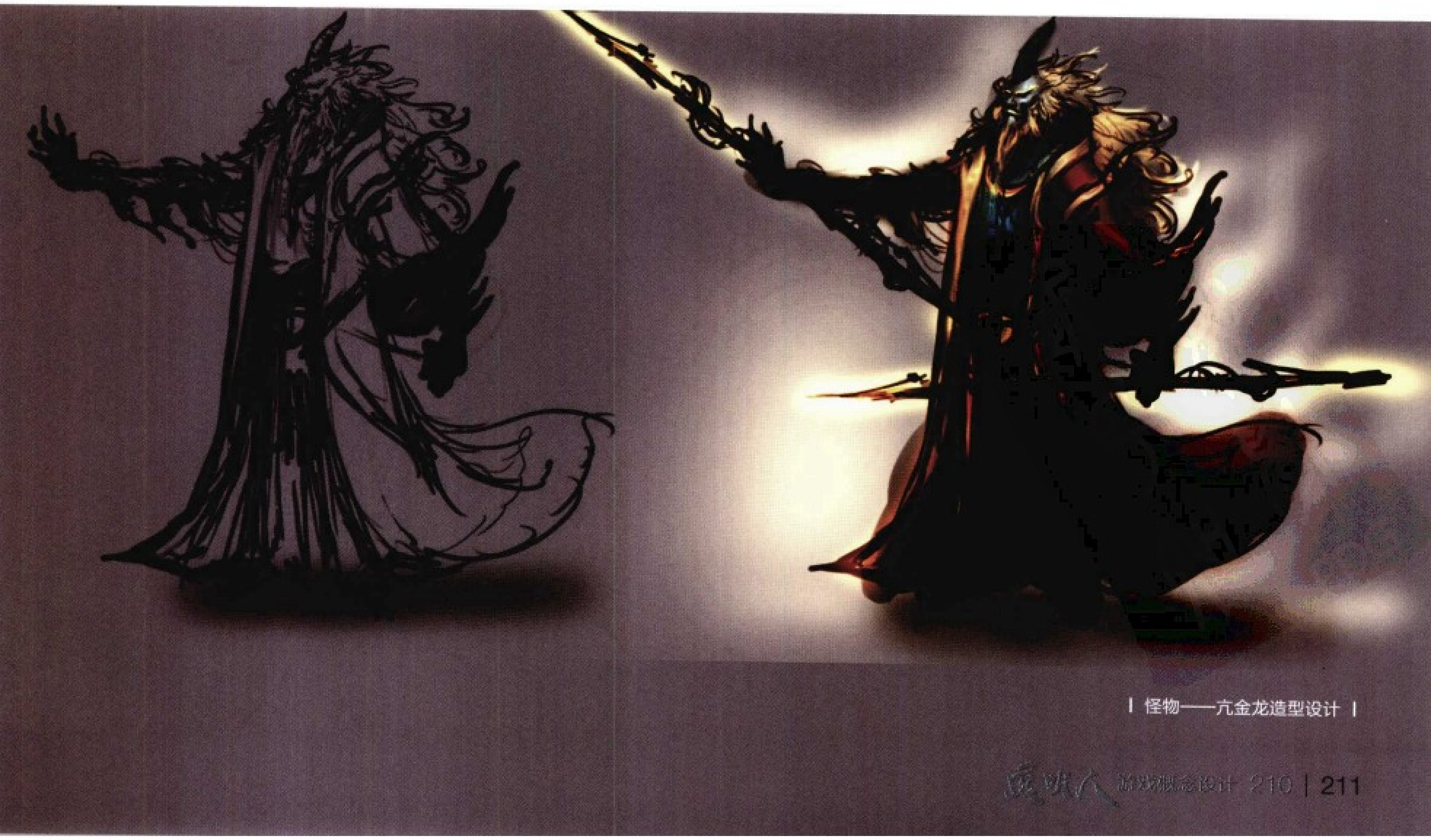
任务 NPC——菩提老祖



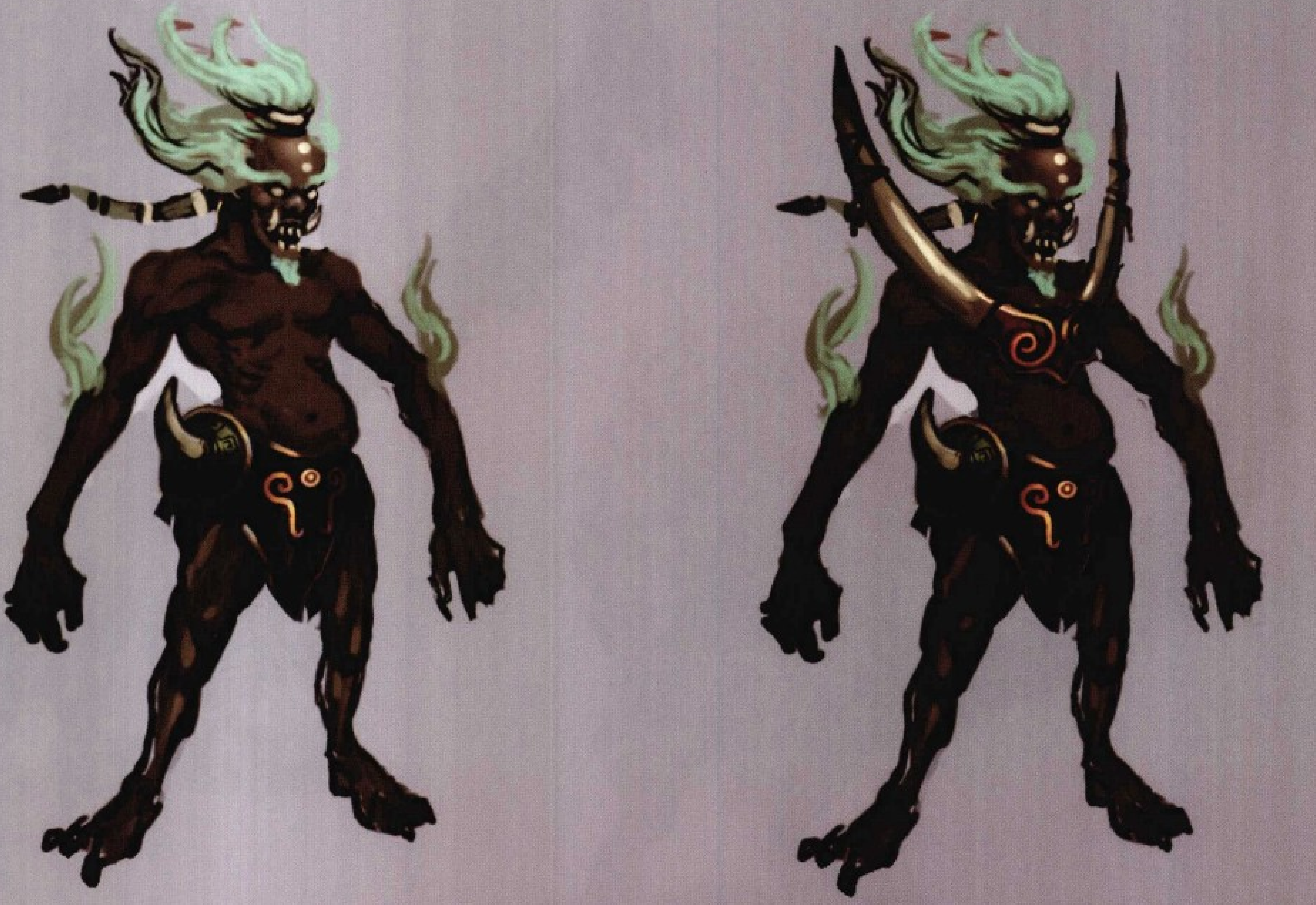
任务 NPC——书生



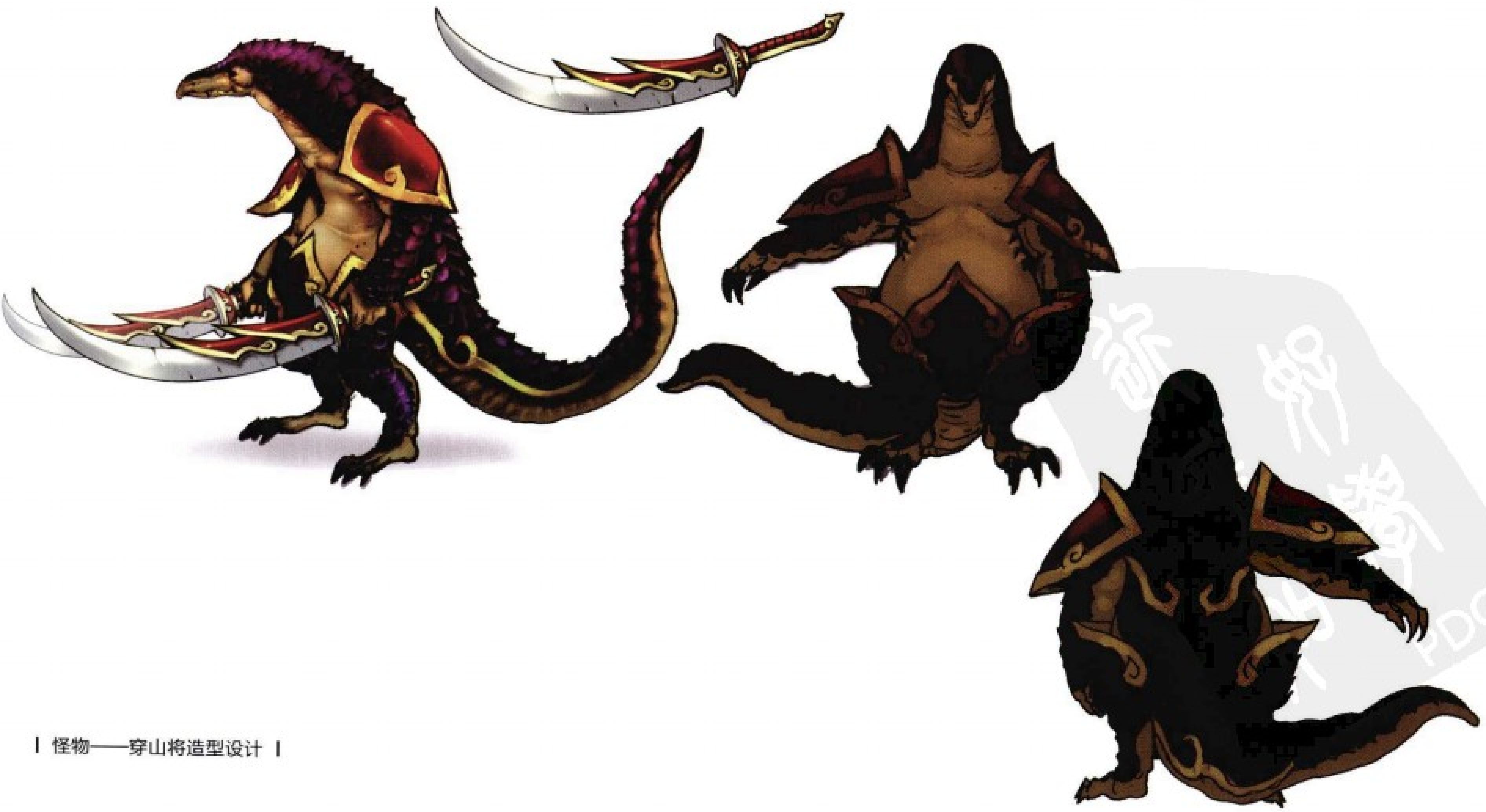
Ⅰ 怪物——黄沙太岁草图设计 Ⅰ



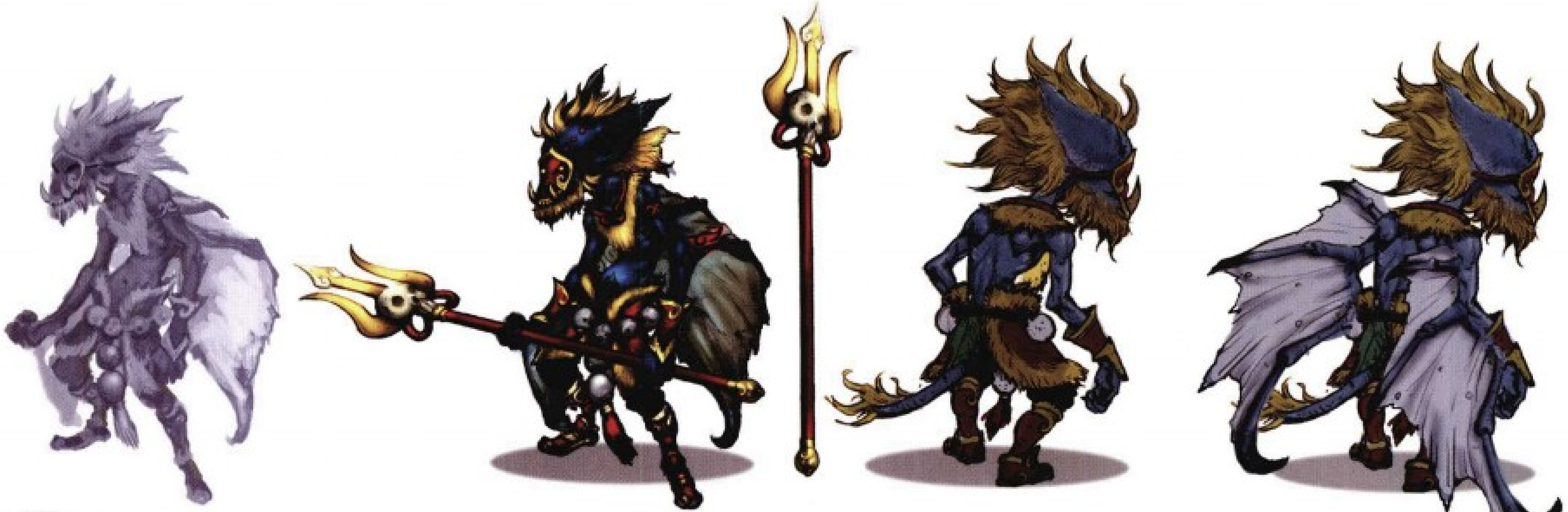
Ⅰ 怪物——亢金龙造型设计 Ⅰ



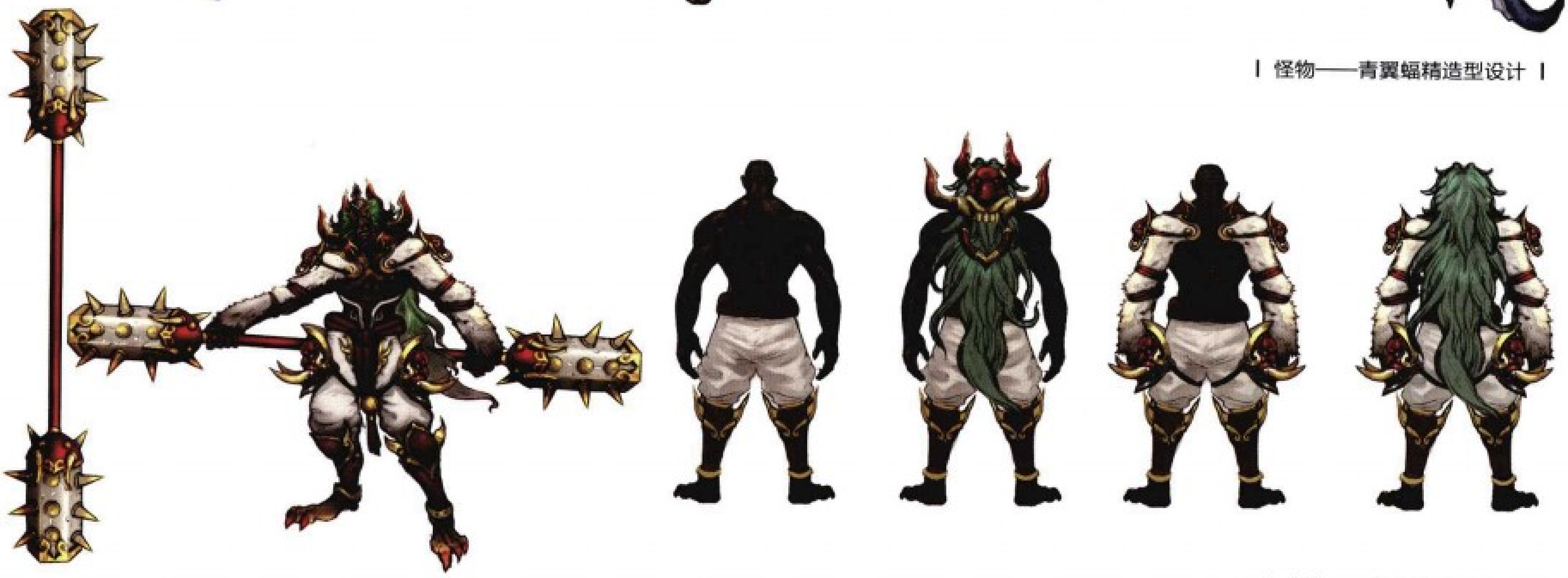
怪物—小山妖造型设计



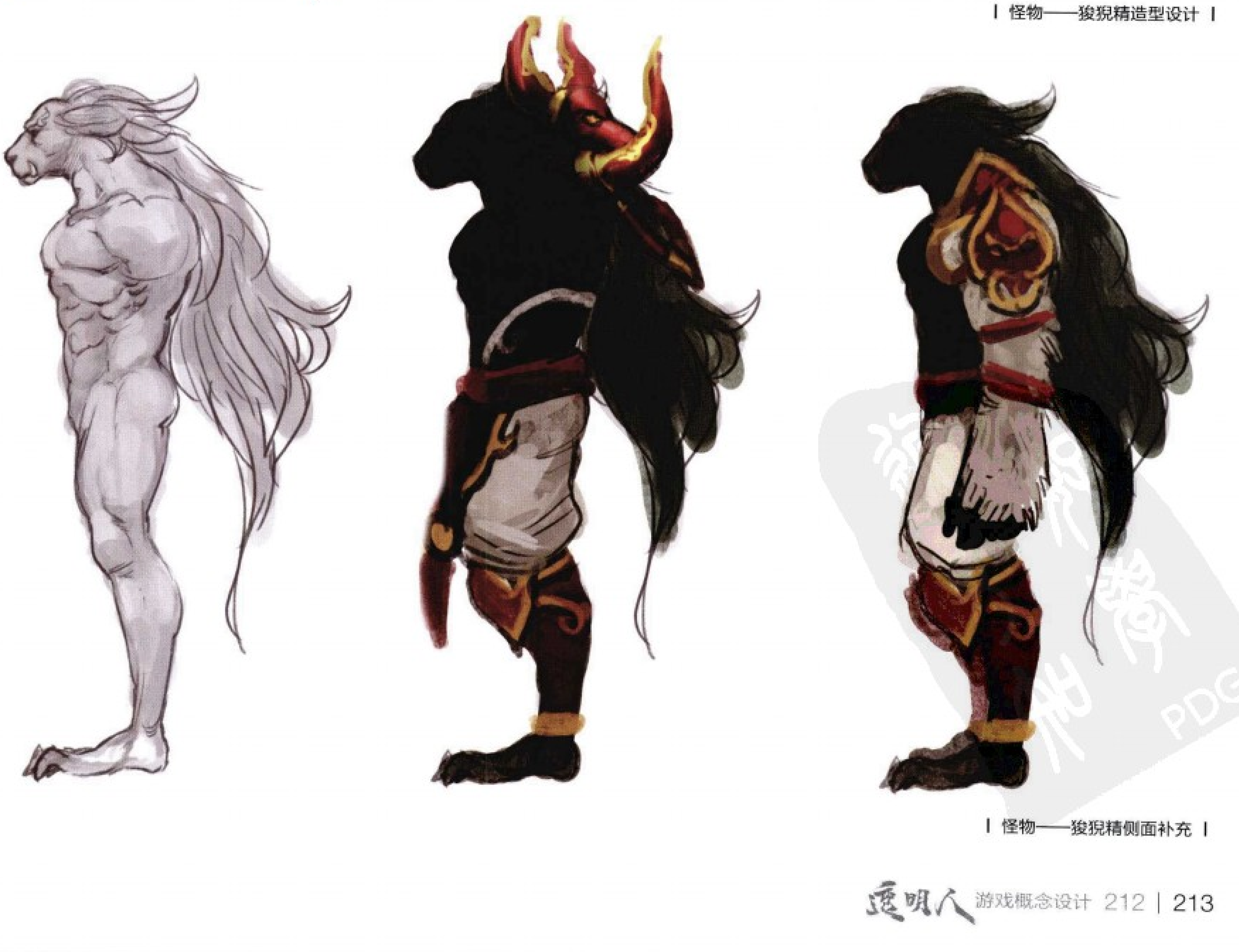
怪物——穿山将造型设计



怪物——青翼蝠精造型设计

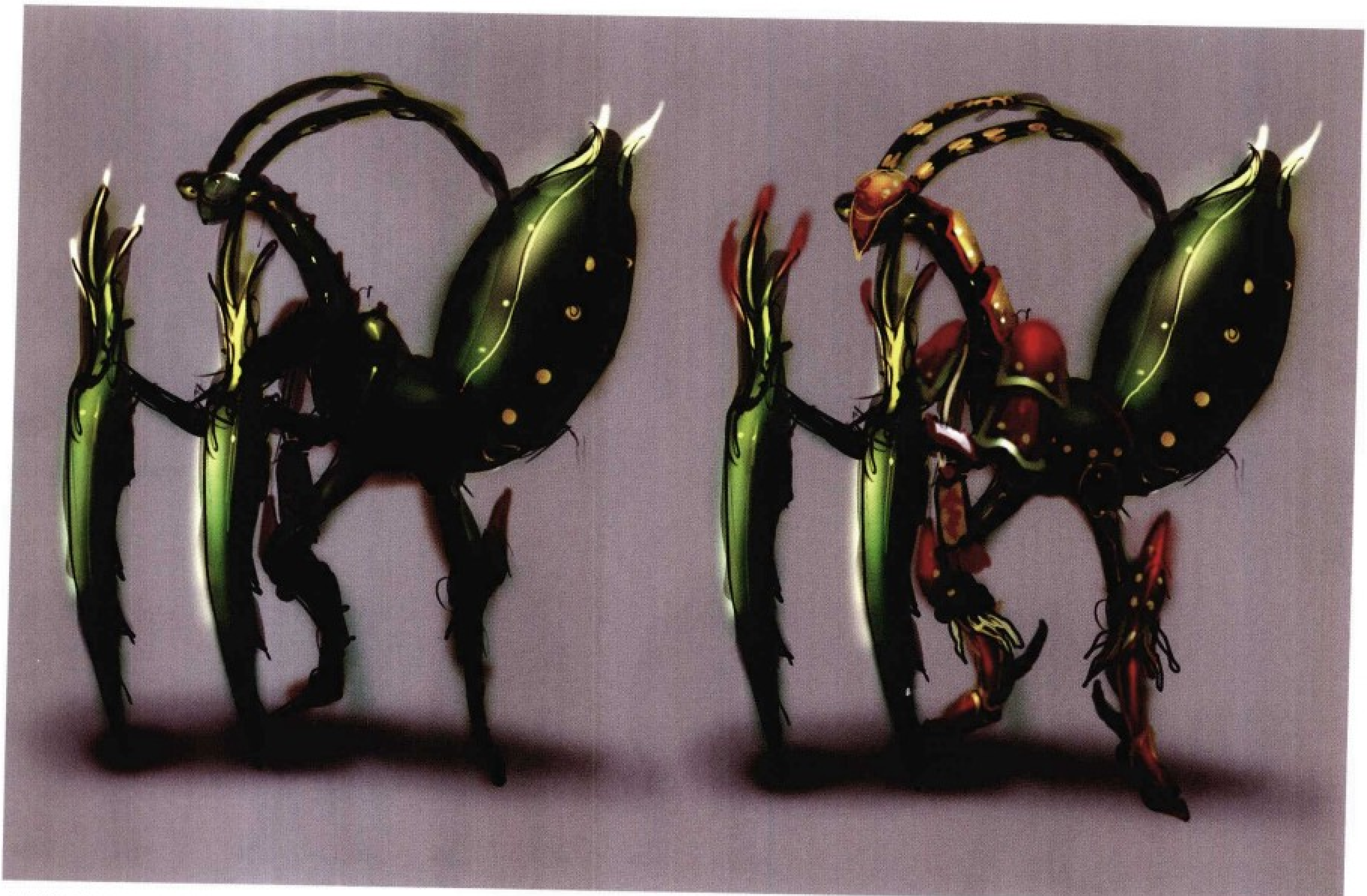


怪物——狻猊精造型设计

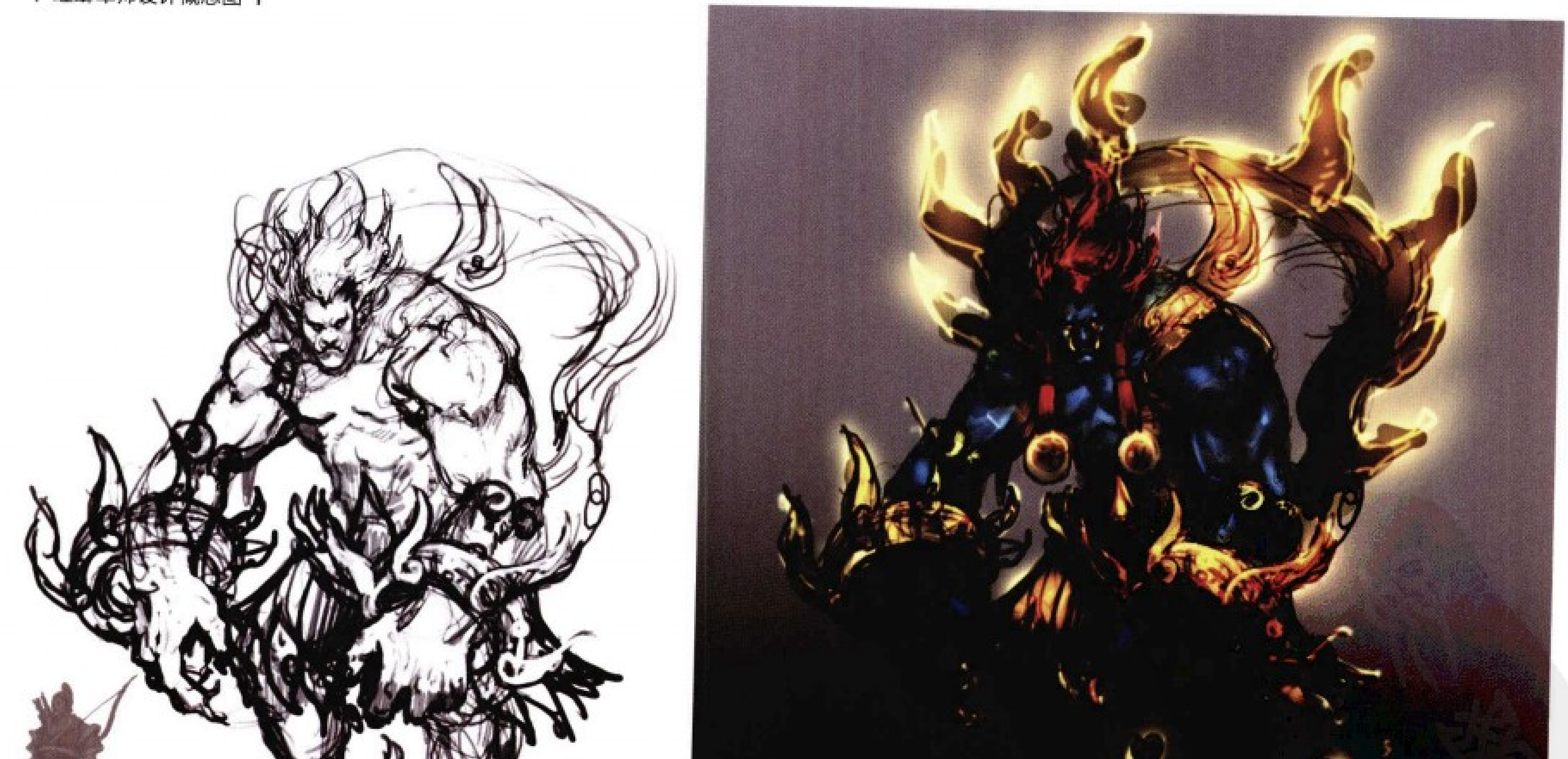


PDG

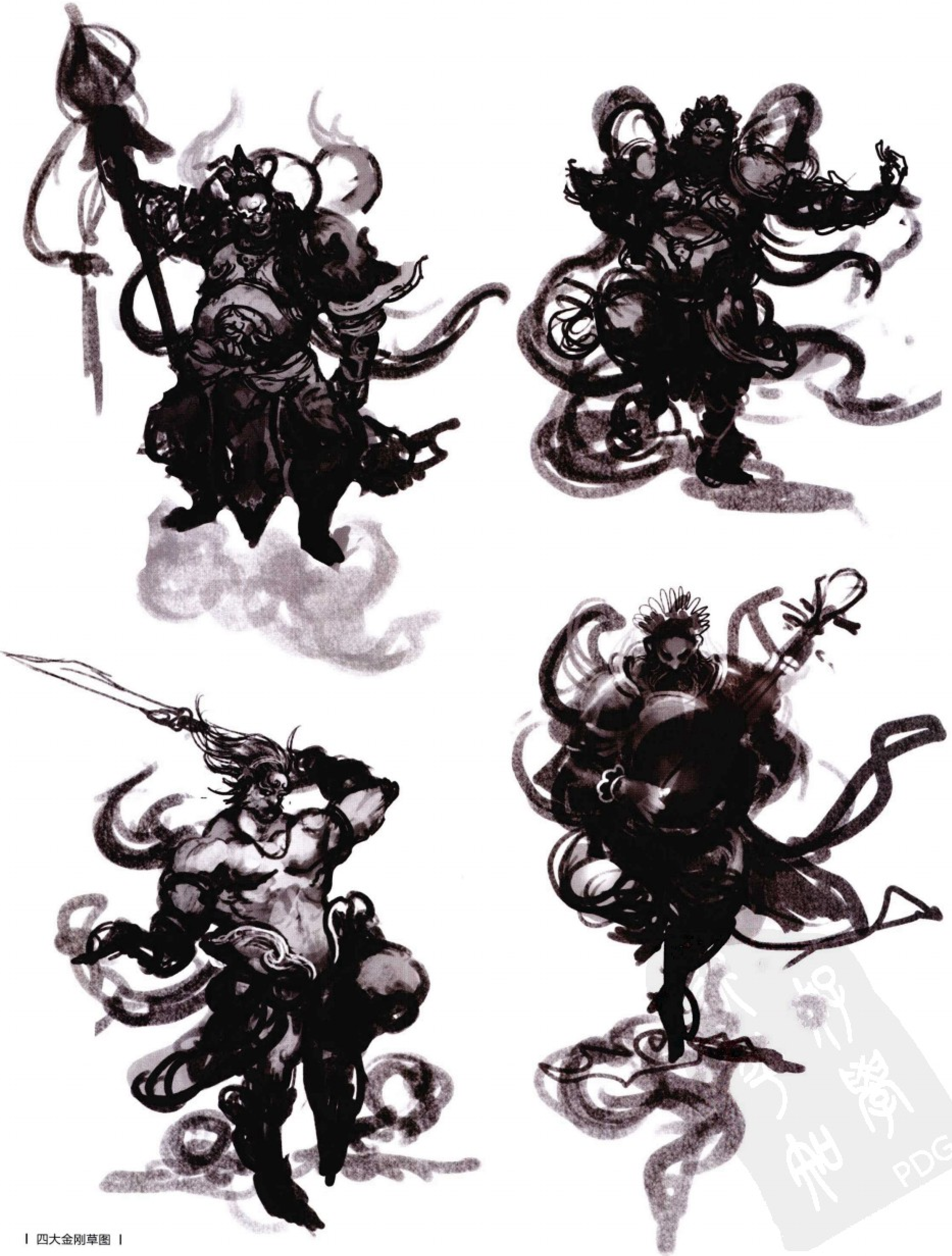
怪物——狻猊精侧面补充



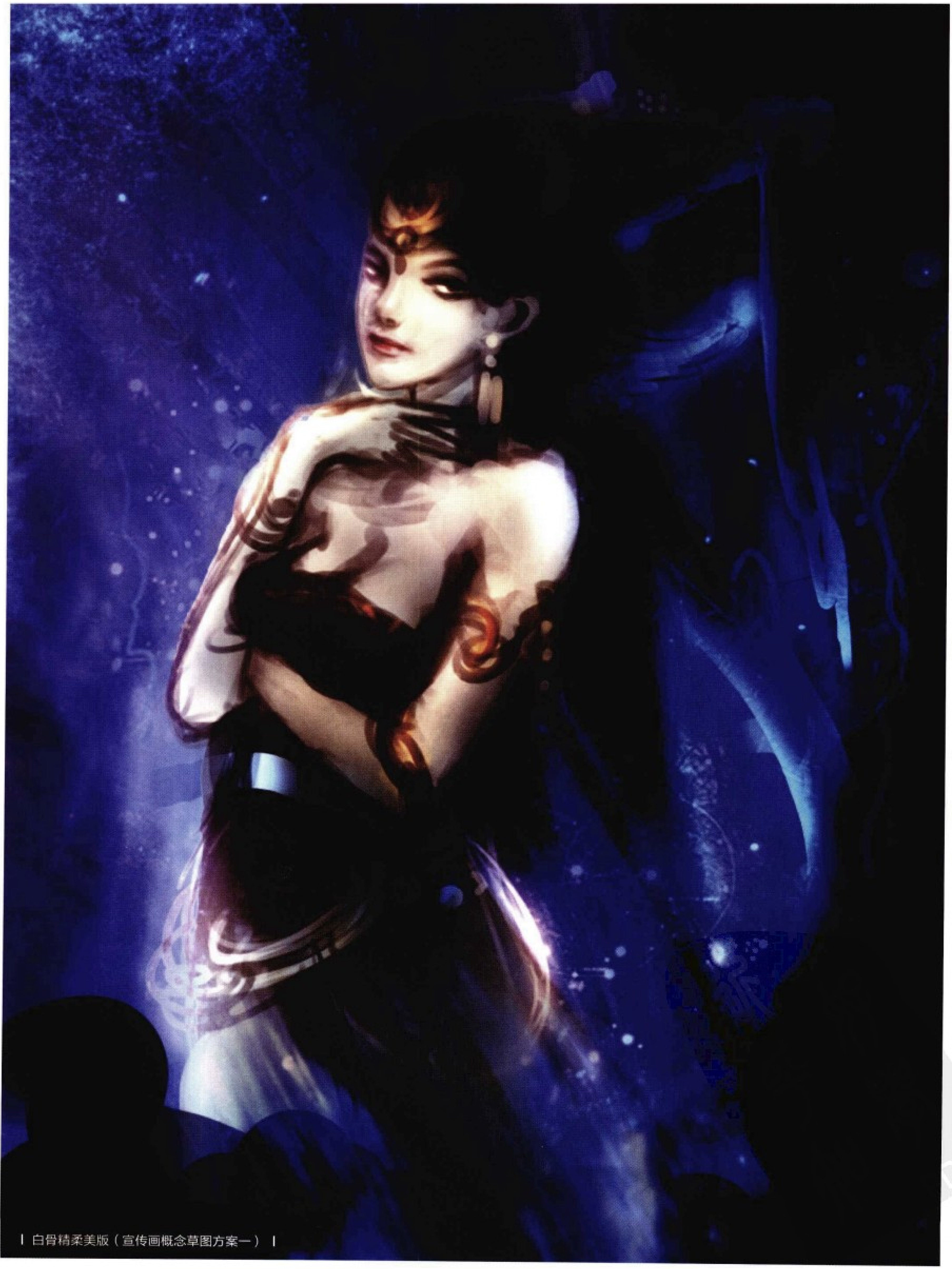
螳螂军师设计概念图



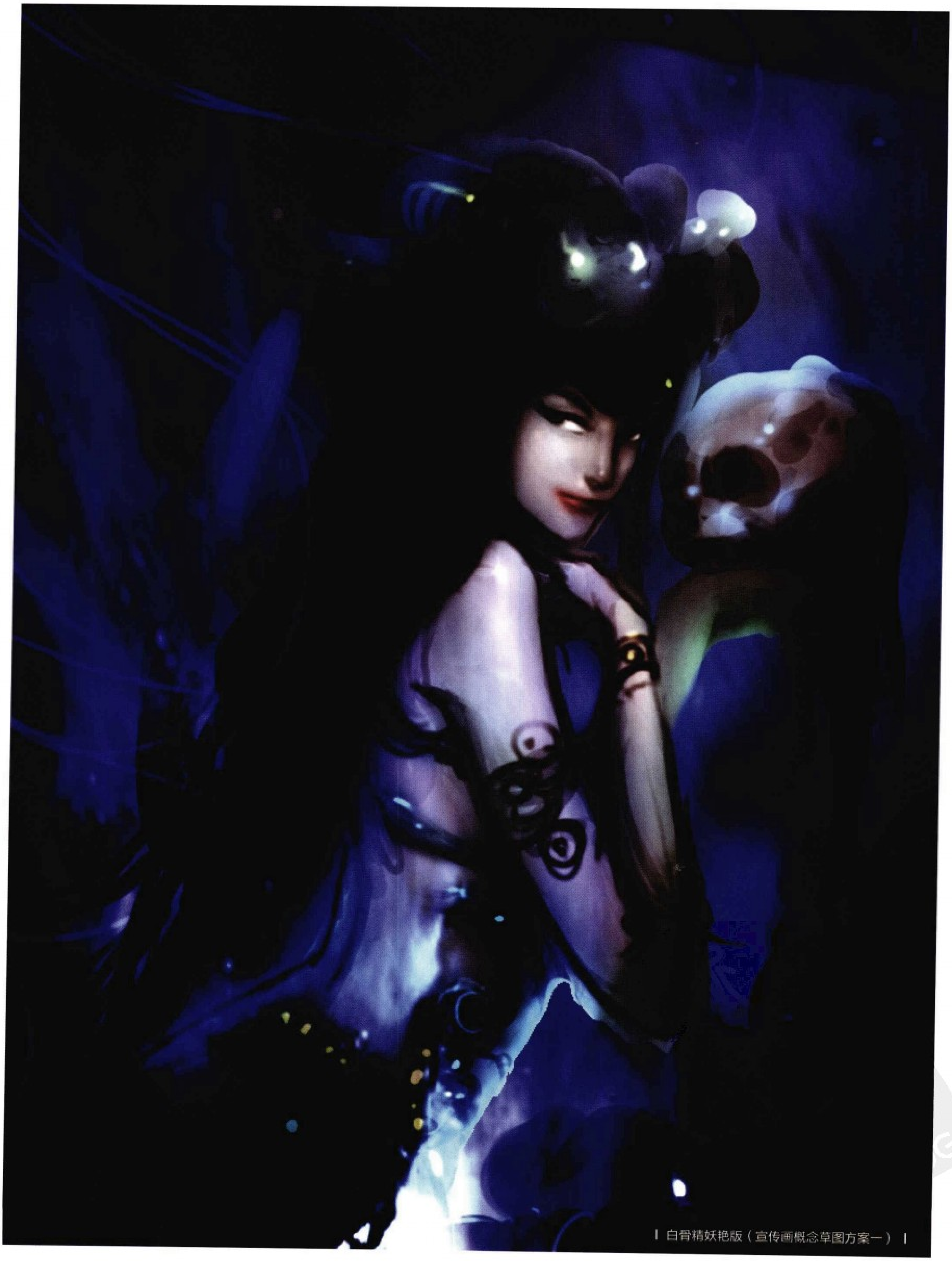
BOSS——凶神概念草图



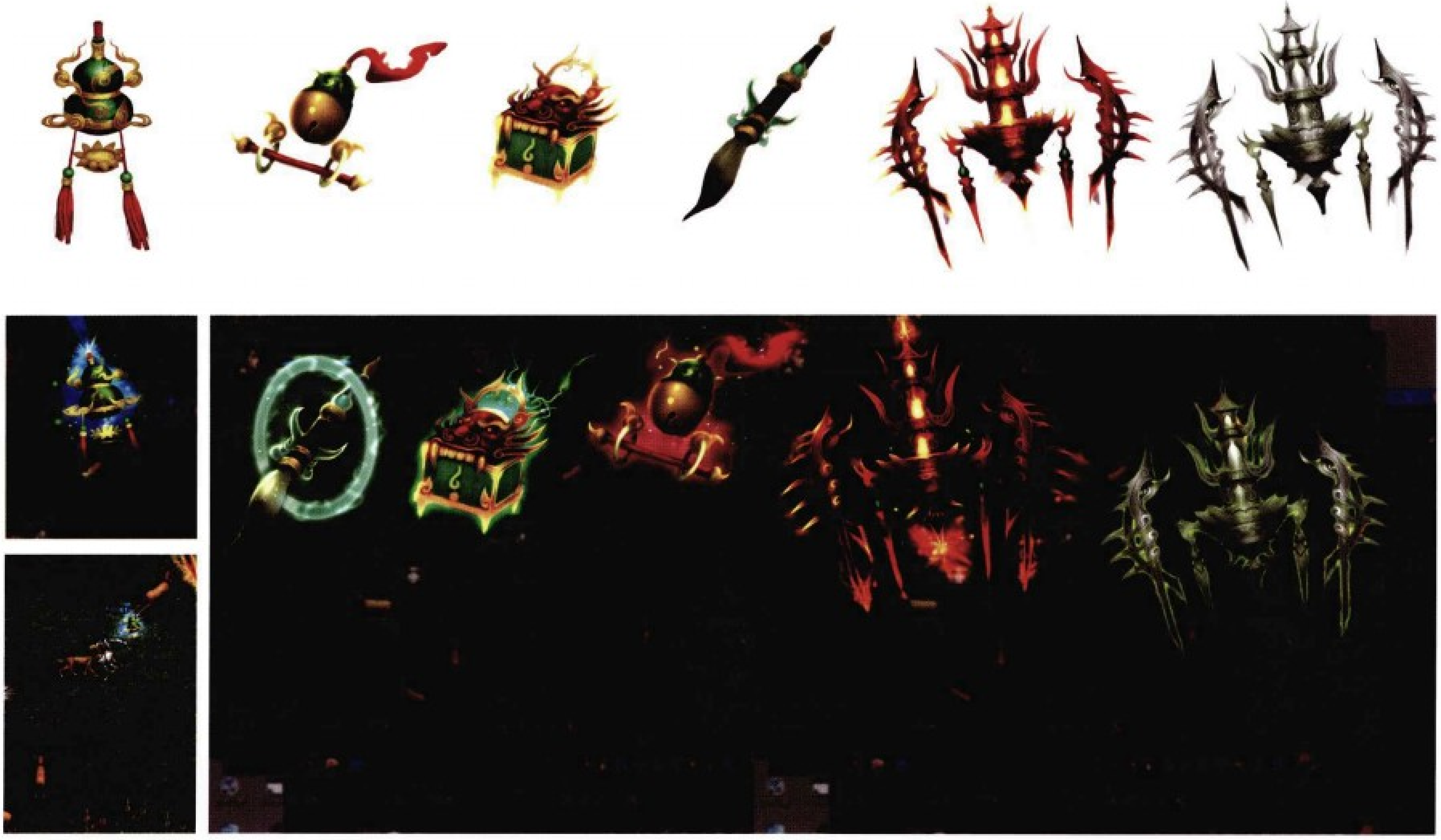
四大金刚草图



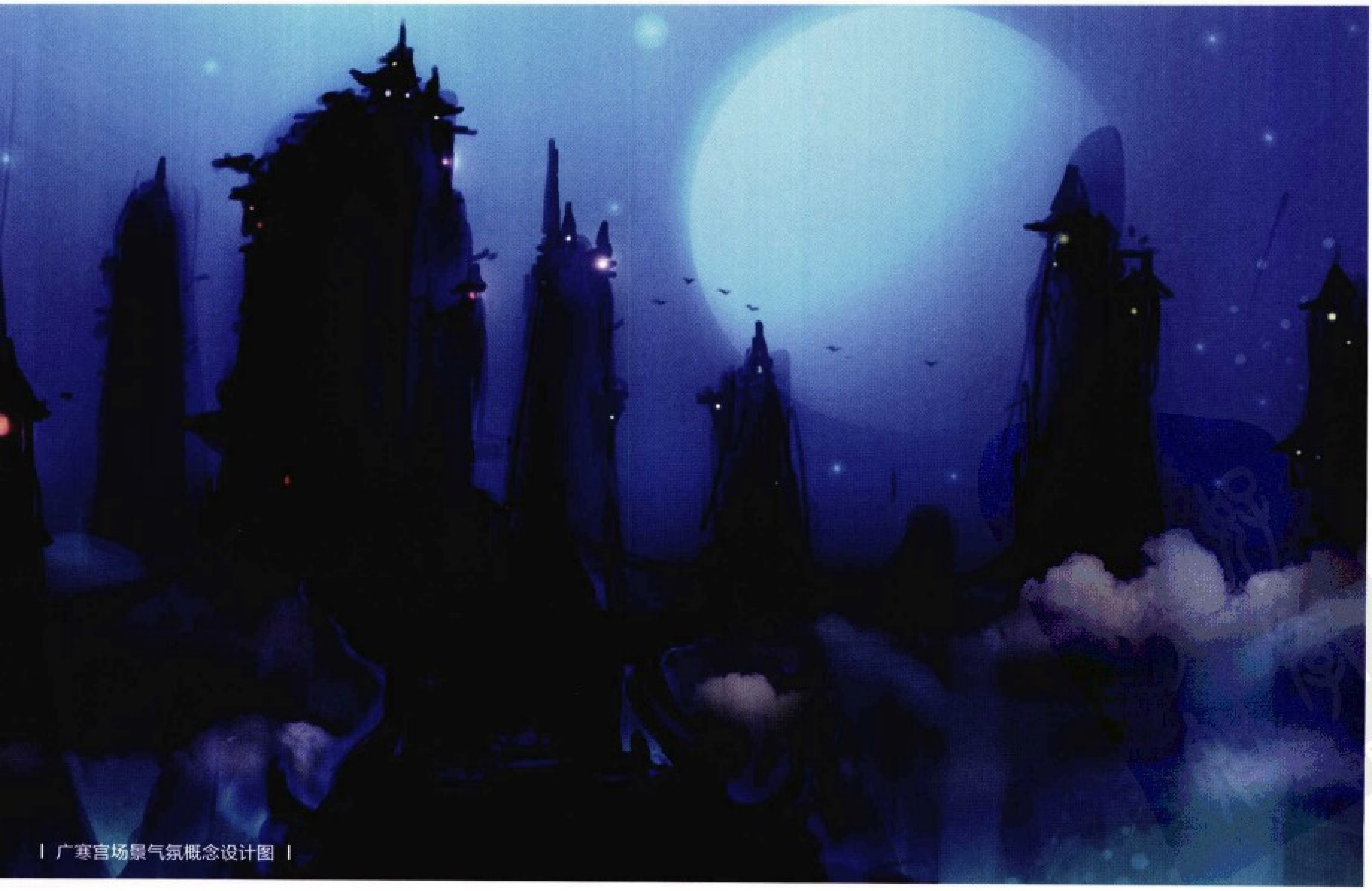
白骨精柔美版（宣传画概念草图方案一）



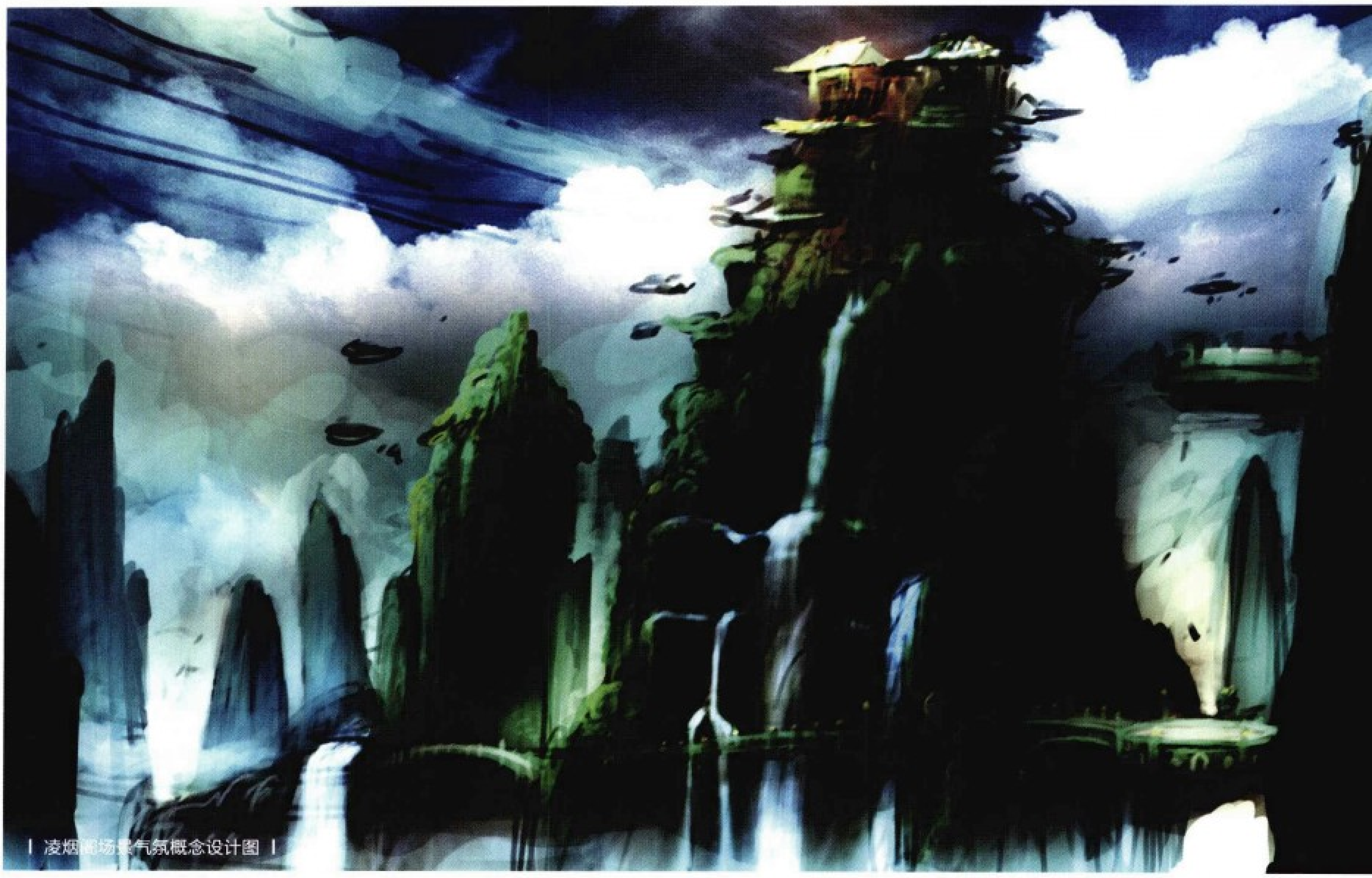
白骨精妖艳版（宣传画概念草图方案一）



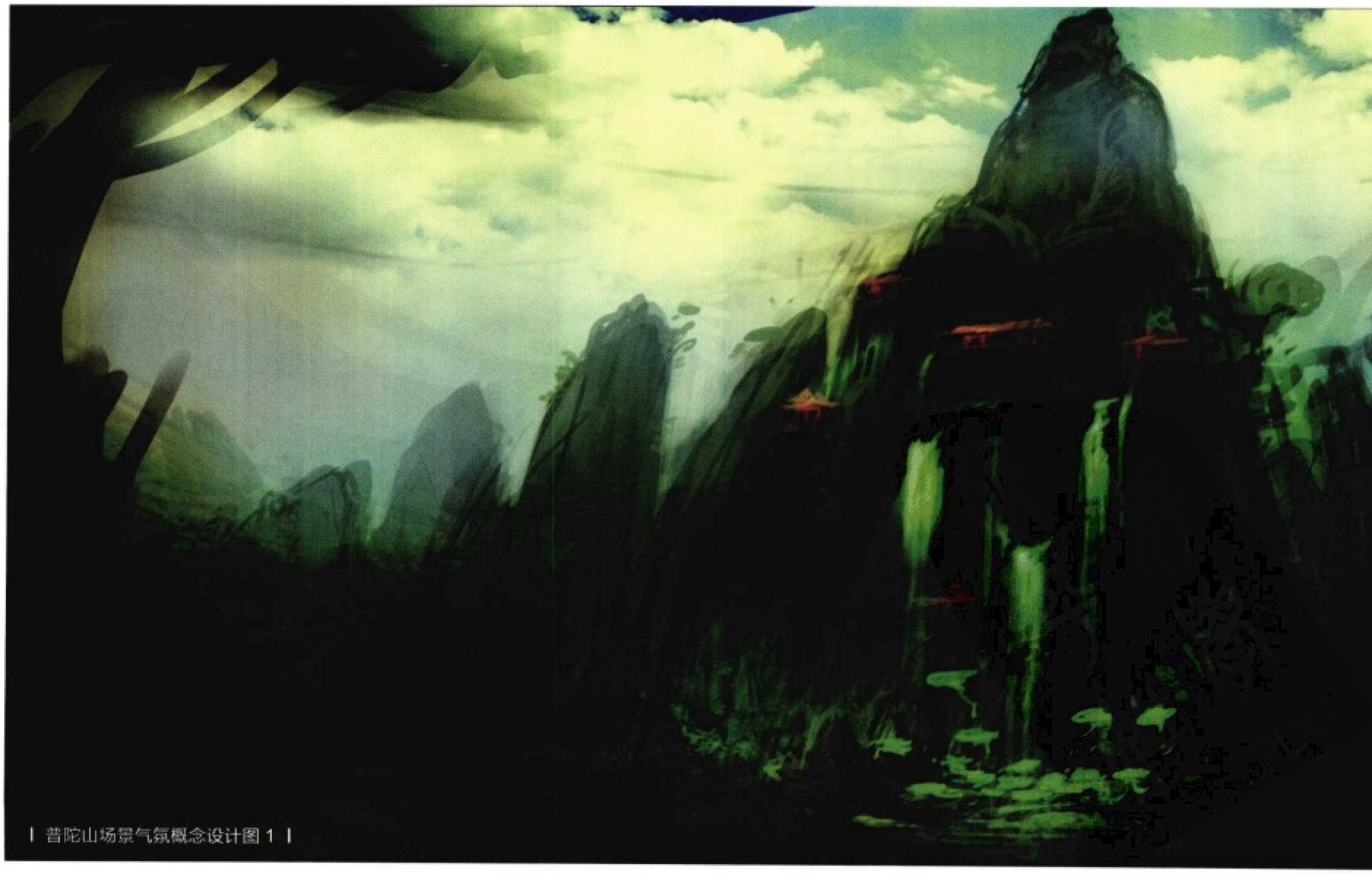
宝——第一批设计图



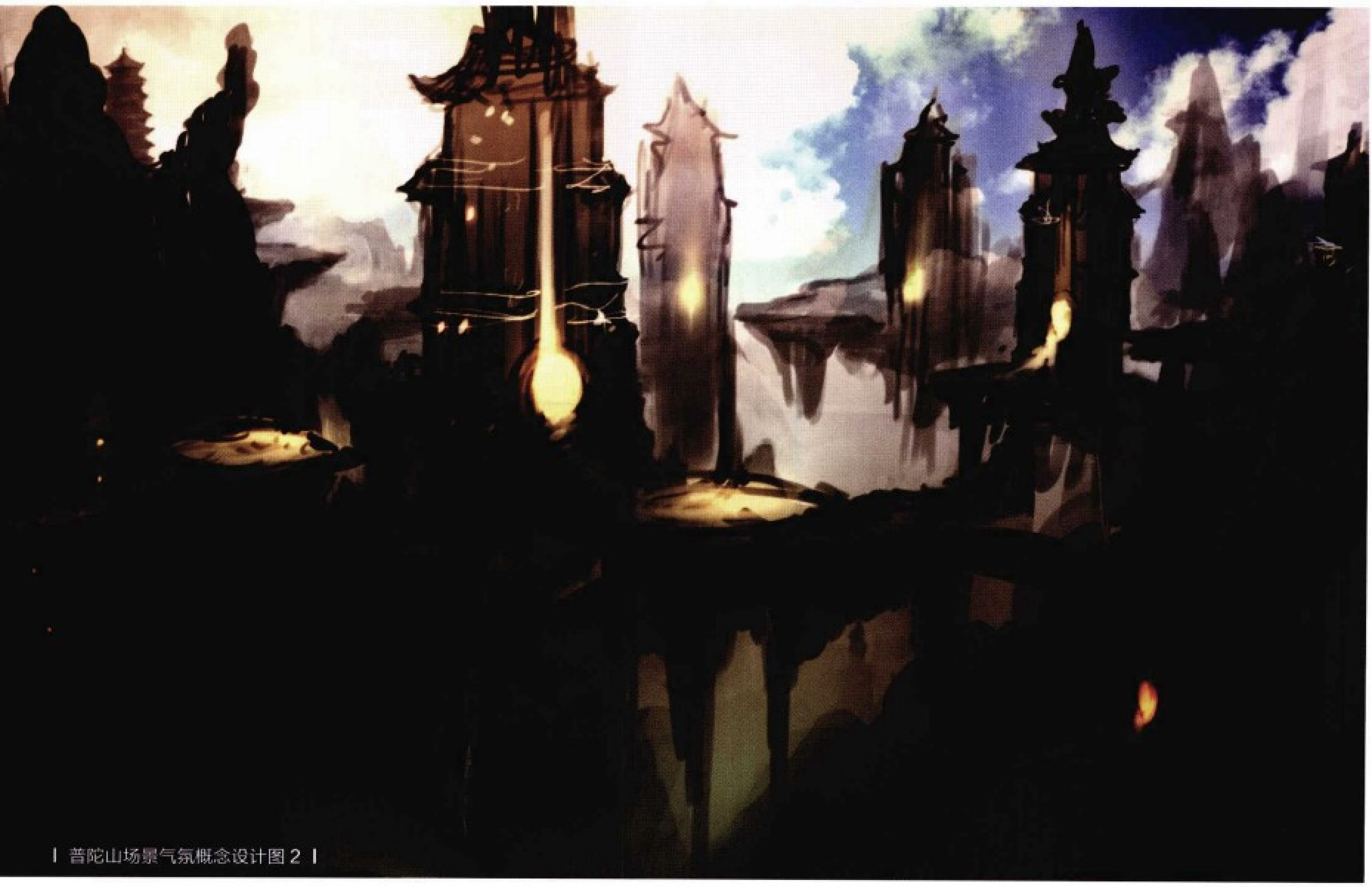
广寒宫场景气氛概念设计图



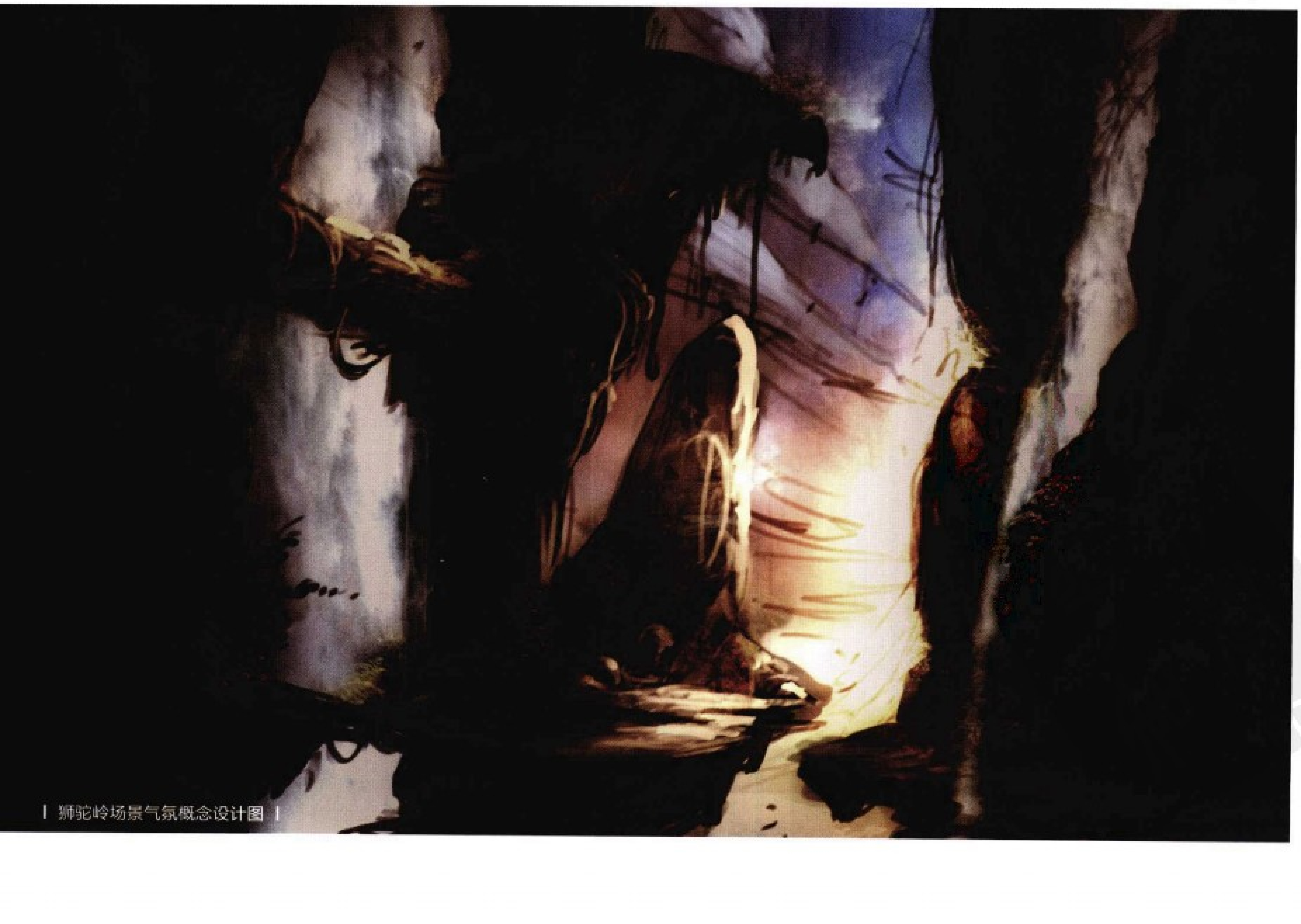
| 凌烟阁场景气氛概念设计图 |



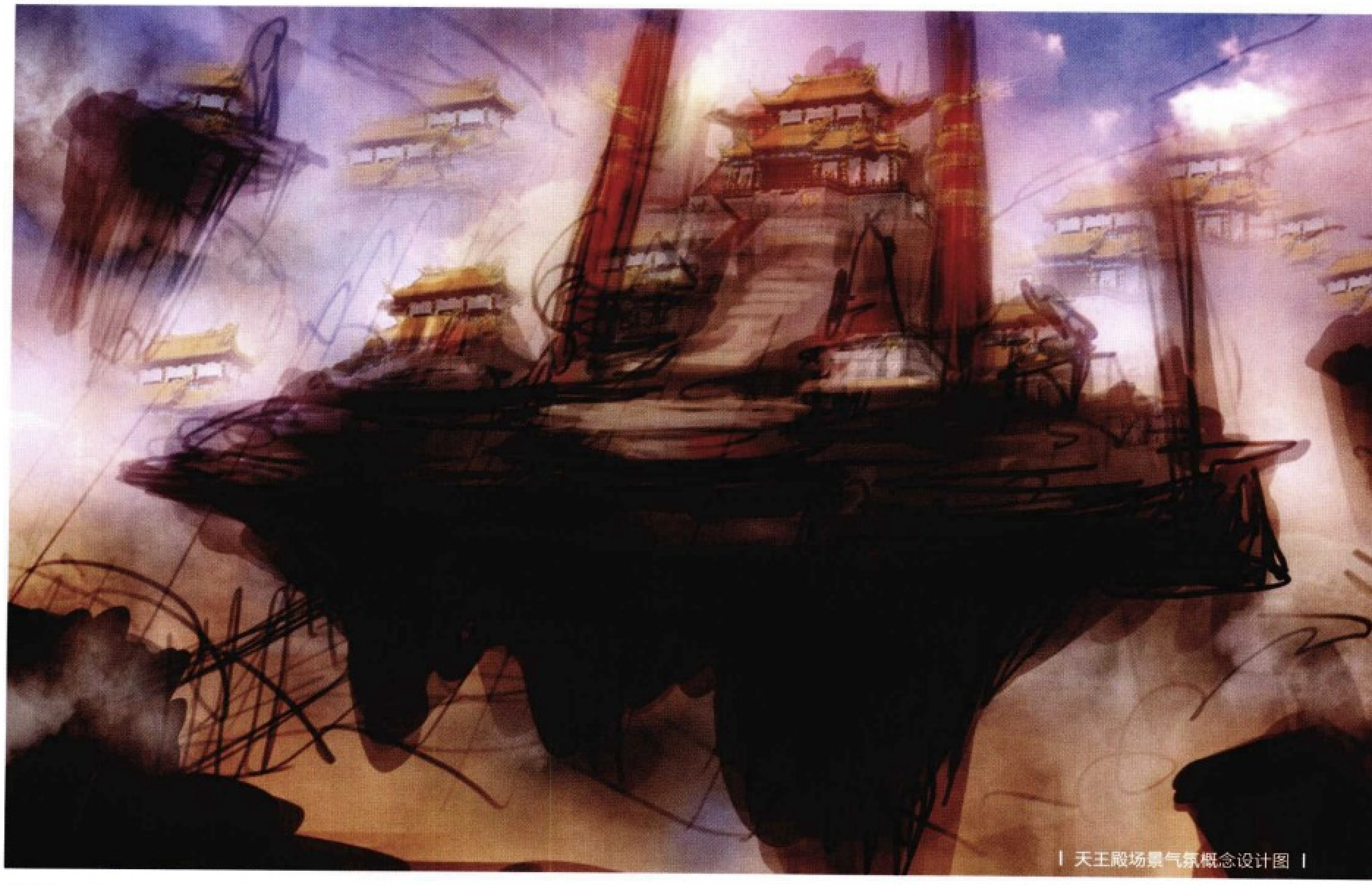
| 普陀山场景气氛概念设计图 1 |



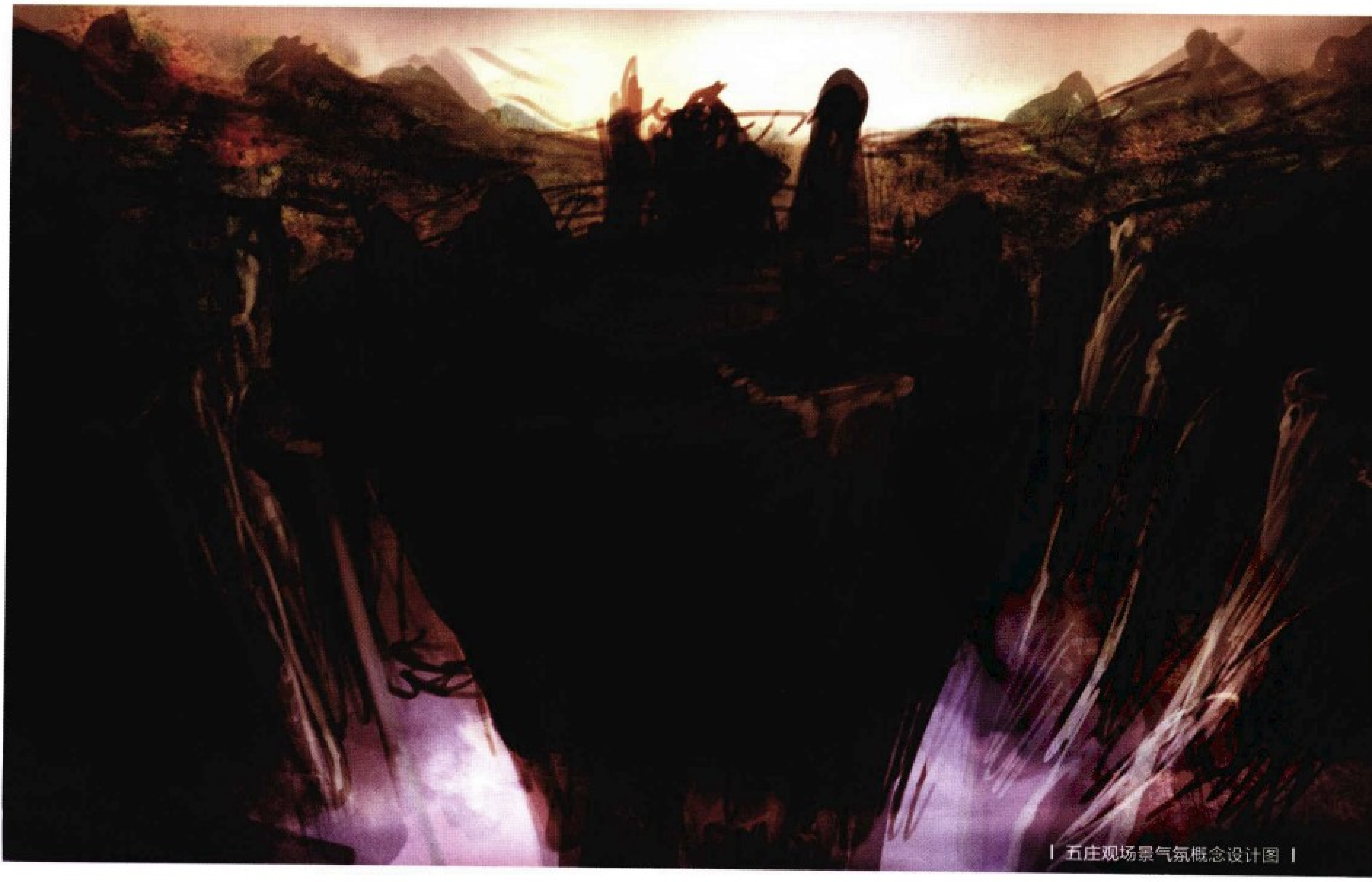
普陀山场景气氛概念设计图 2



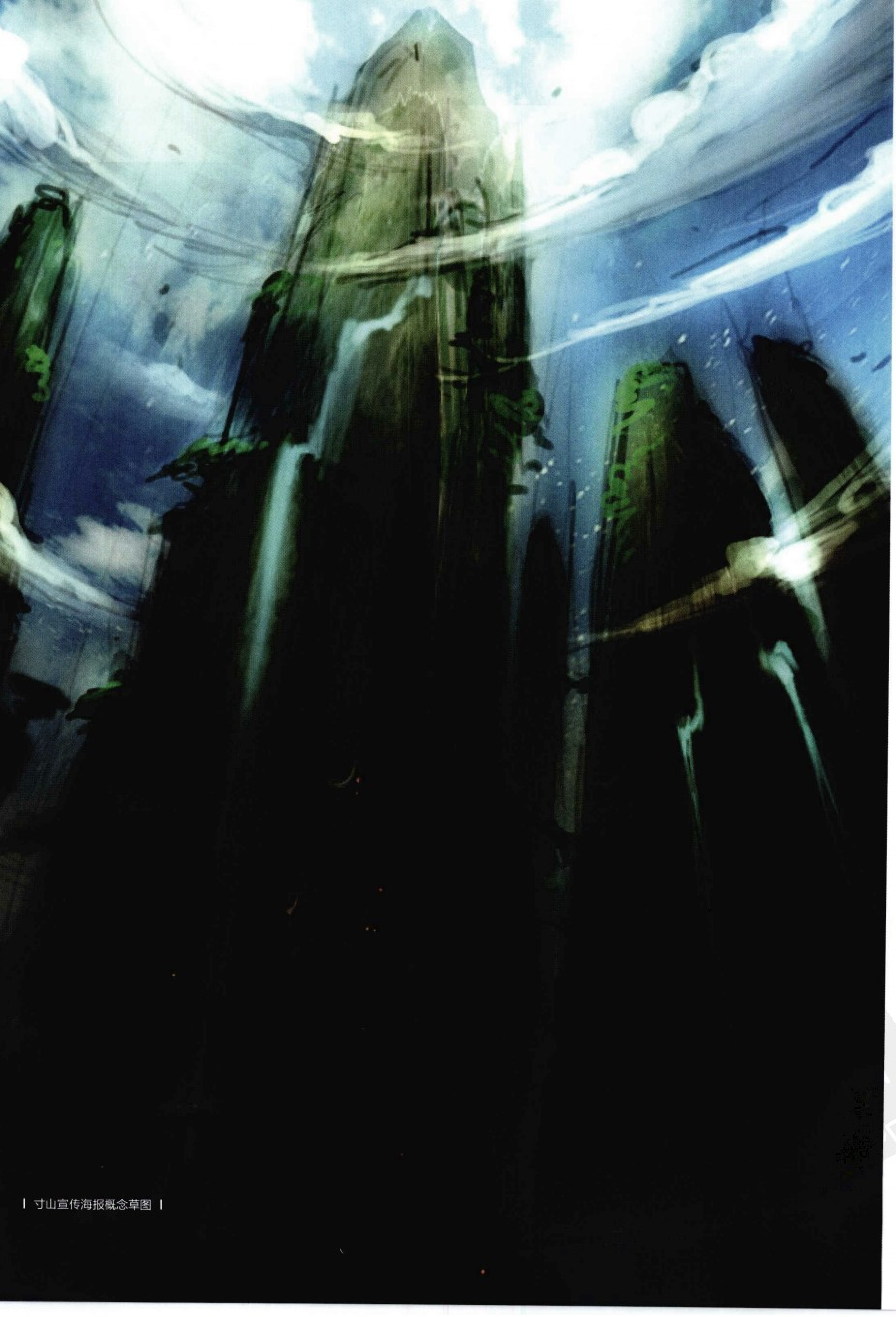
狮驼岭场景气氛概念设计图



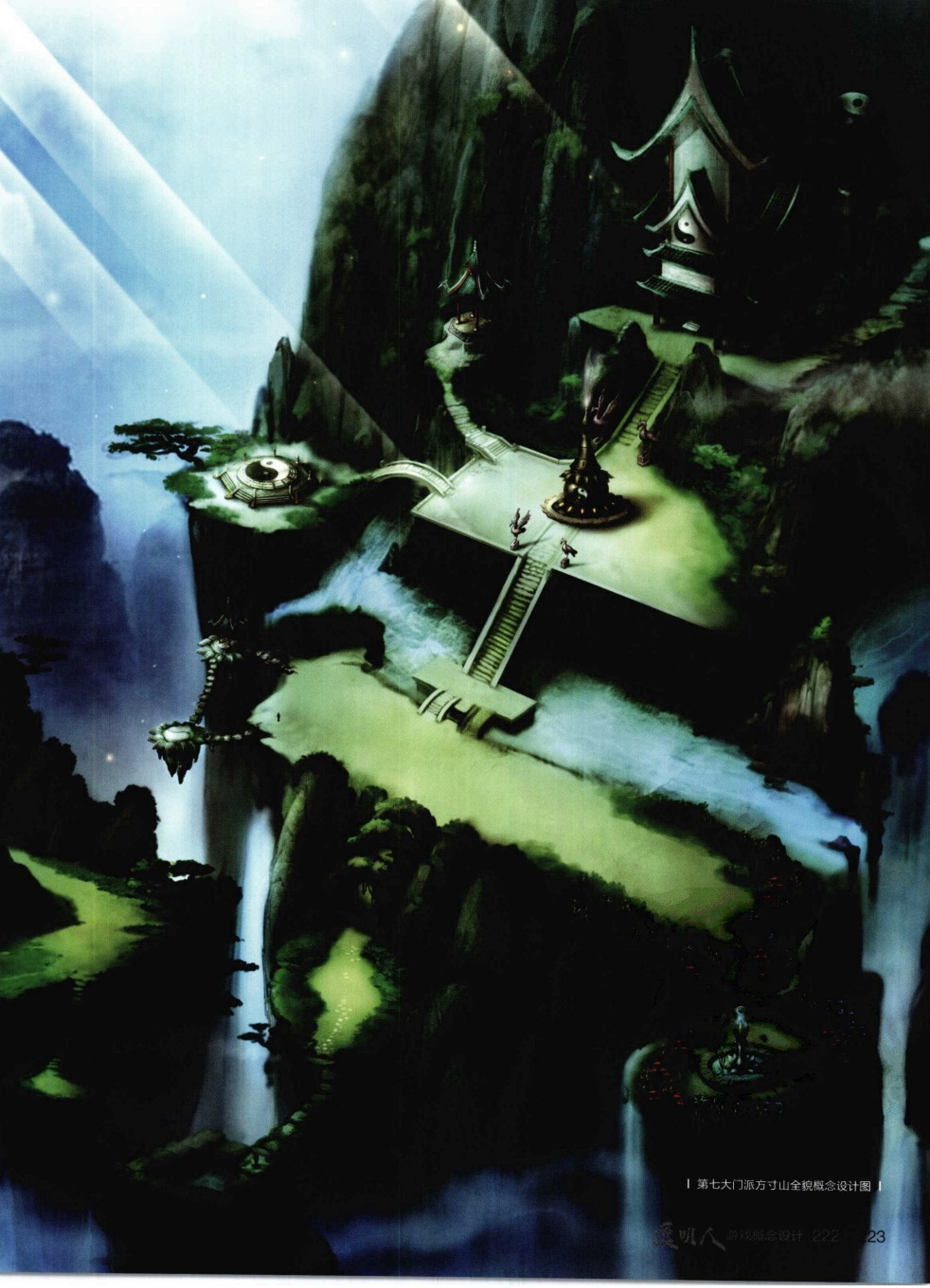
| 天王殿场景气氛概念设计图 |



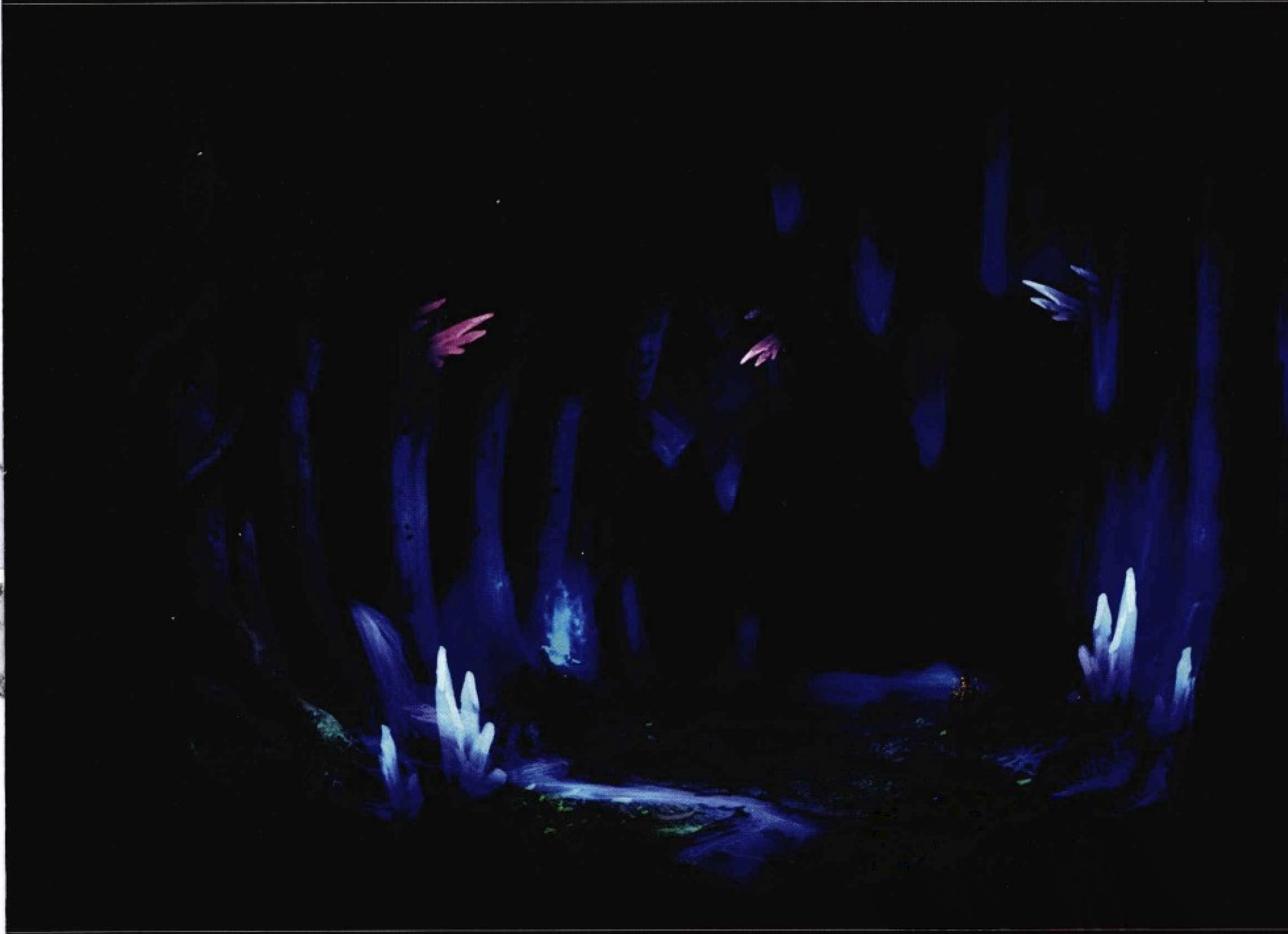
| 五庄观场景气氛概念设计图 |



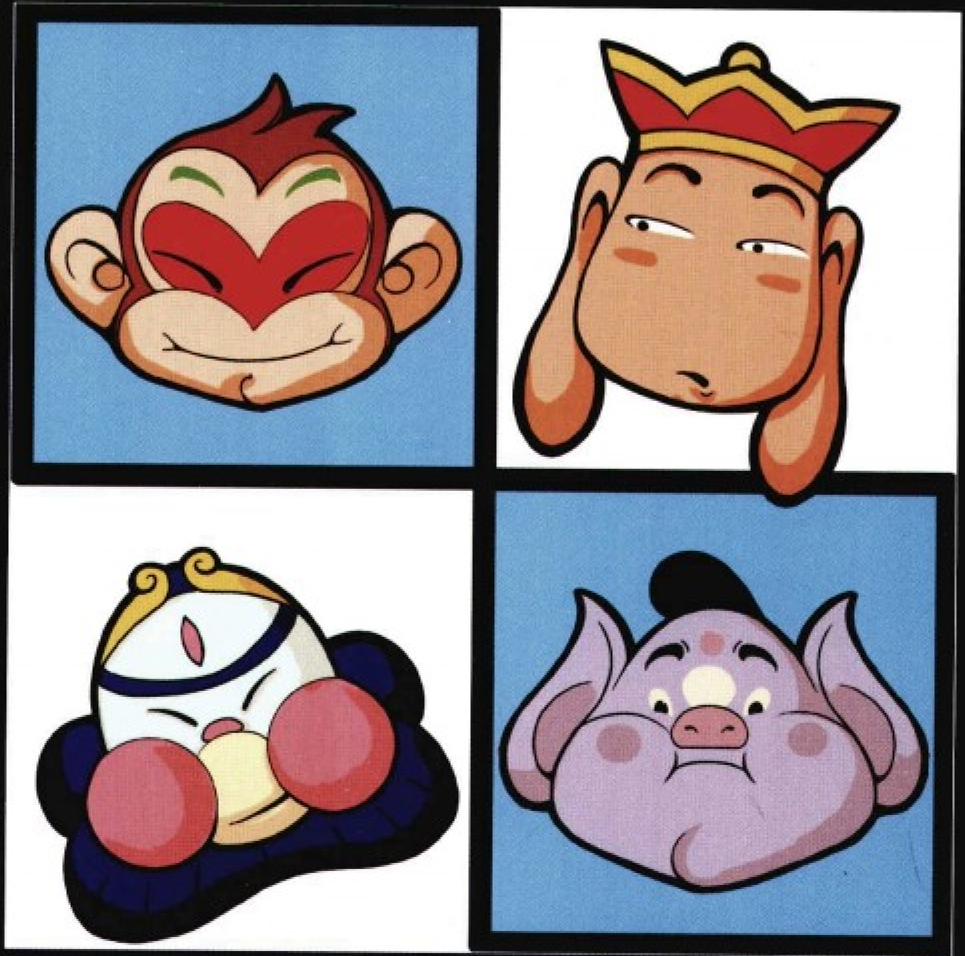
| 寸山宣传海报概念草图 |



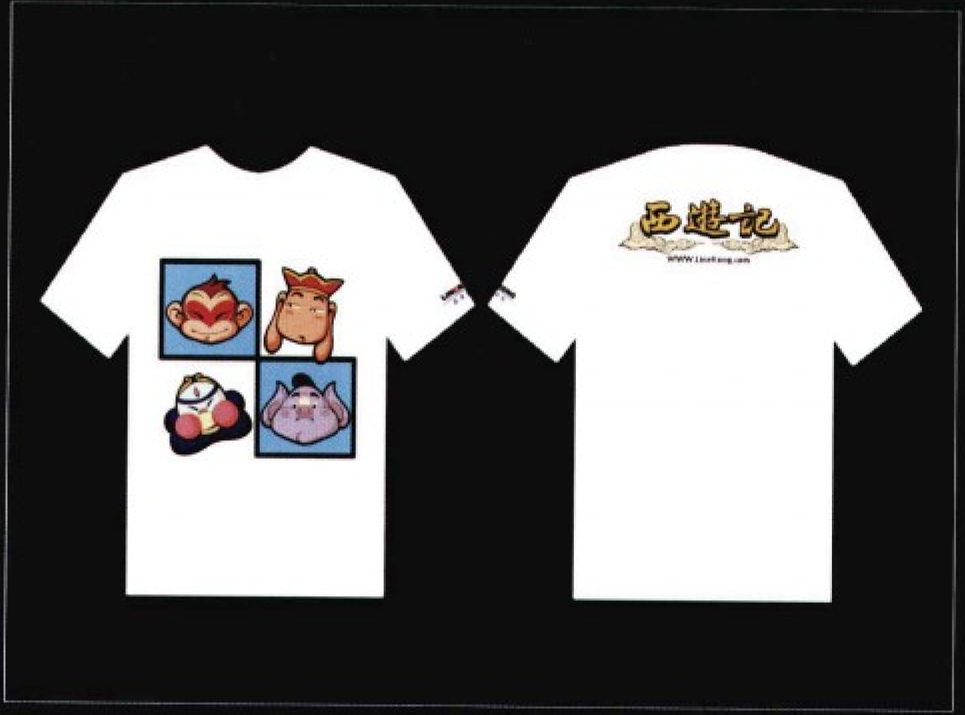
第七大门派方寸山全貌概念设计图

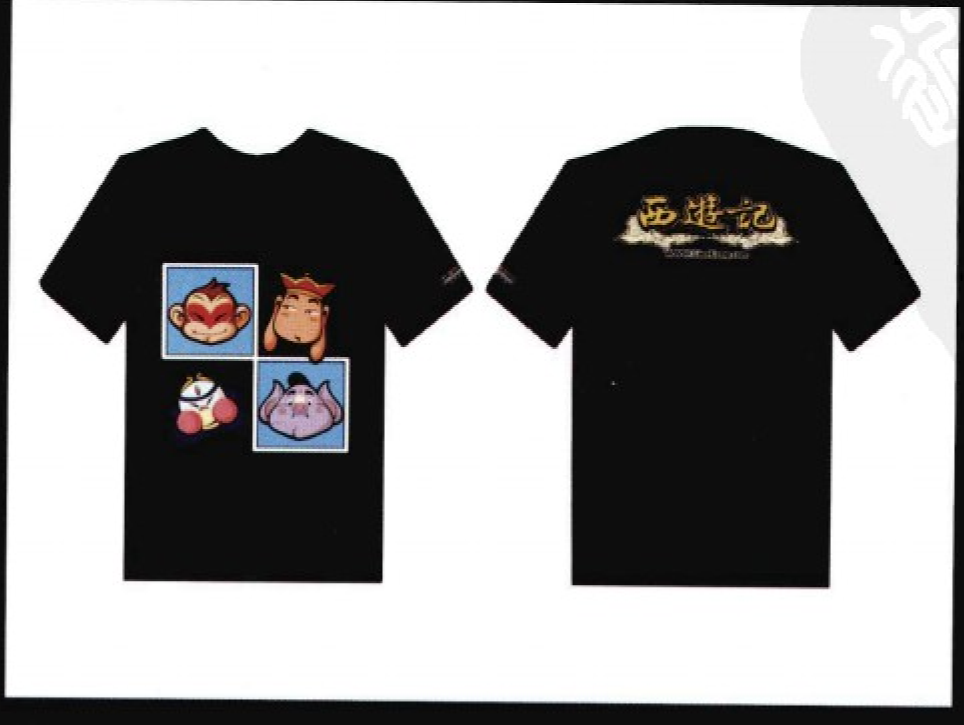


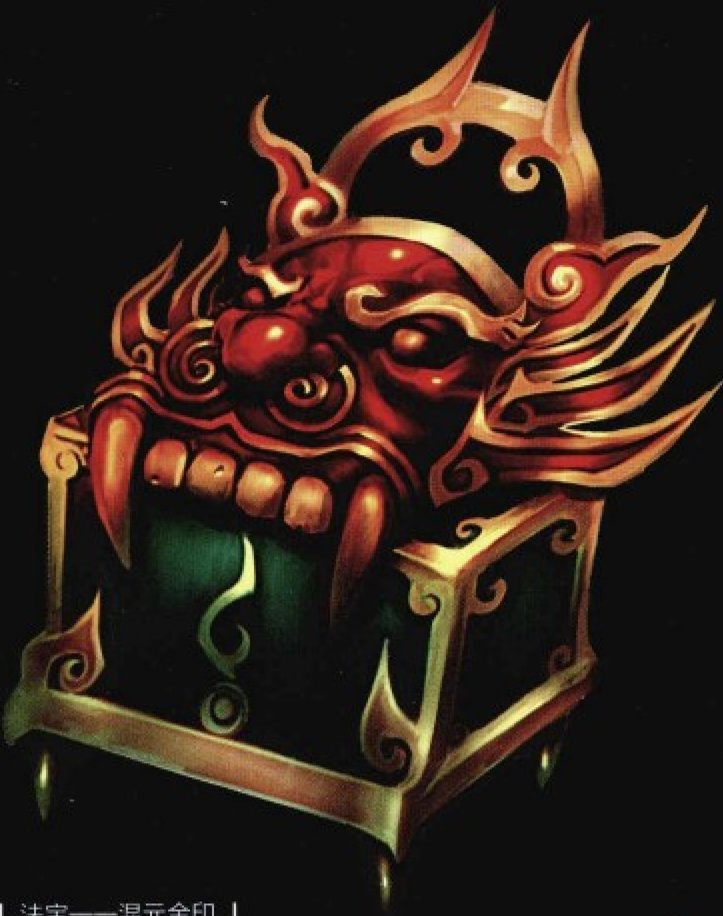
Ⅰ 溶洞效果图 Ⅰ



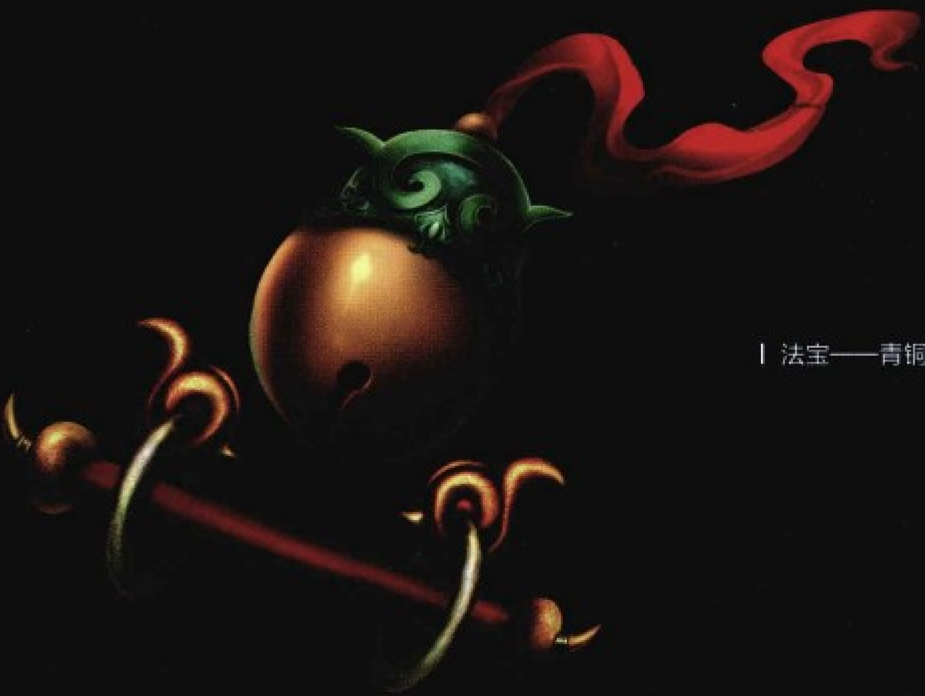
《西游记》T 恤图案设计，
这是给项目设计的周边产品。



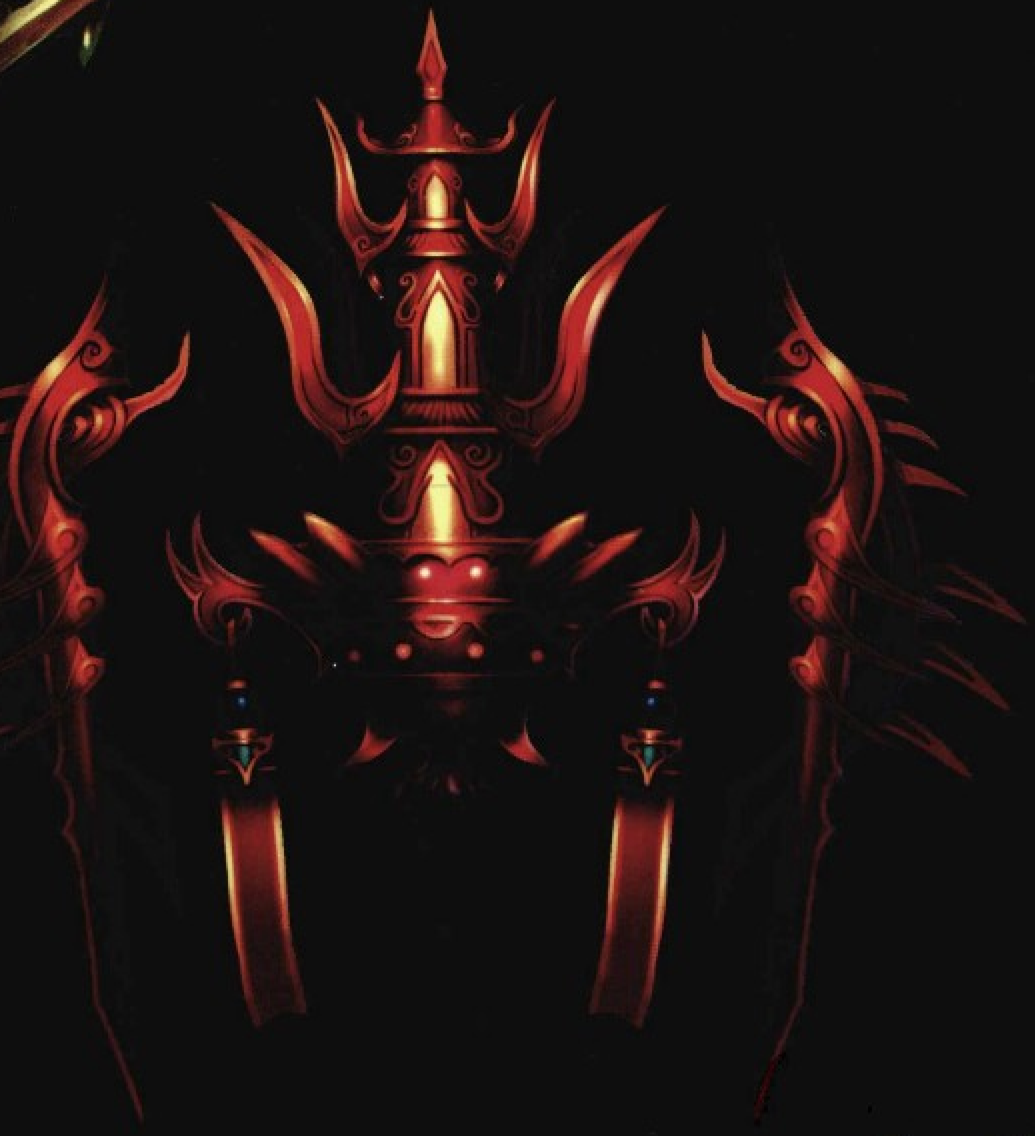




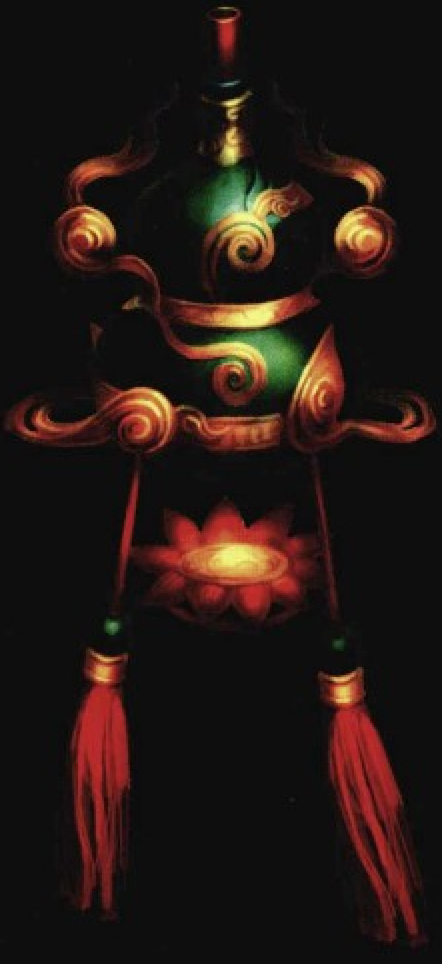
| 法宝——混元金印 |



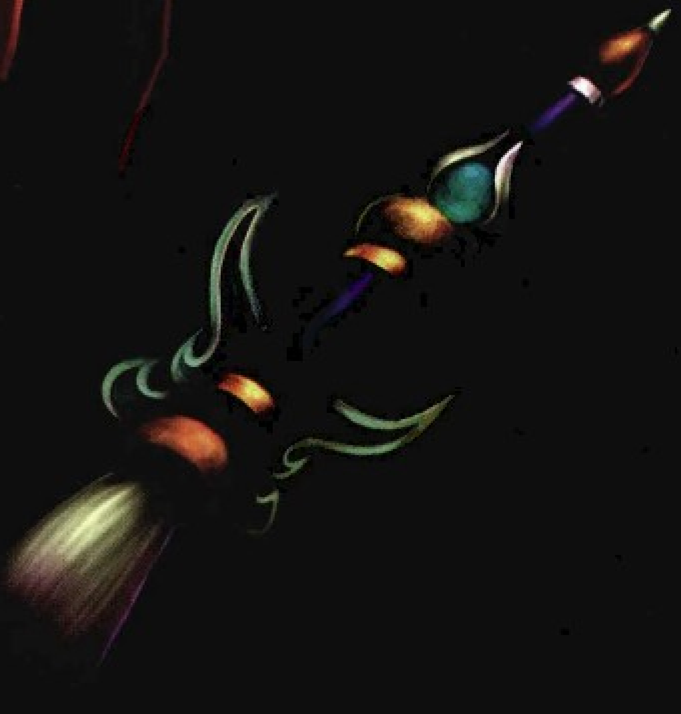
| 法宝——青铜铃 |



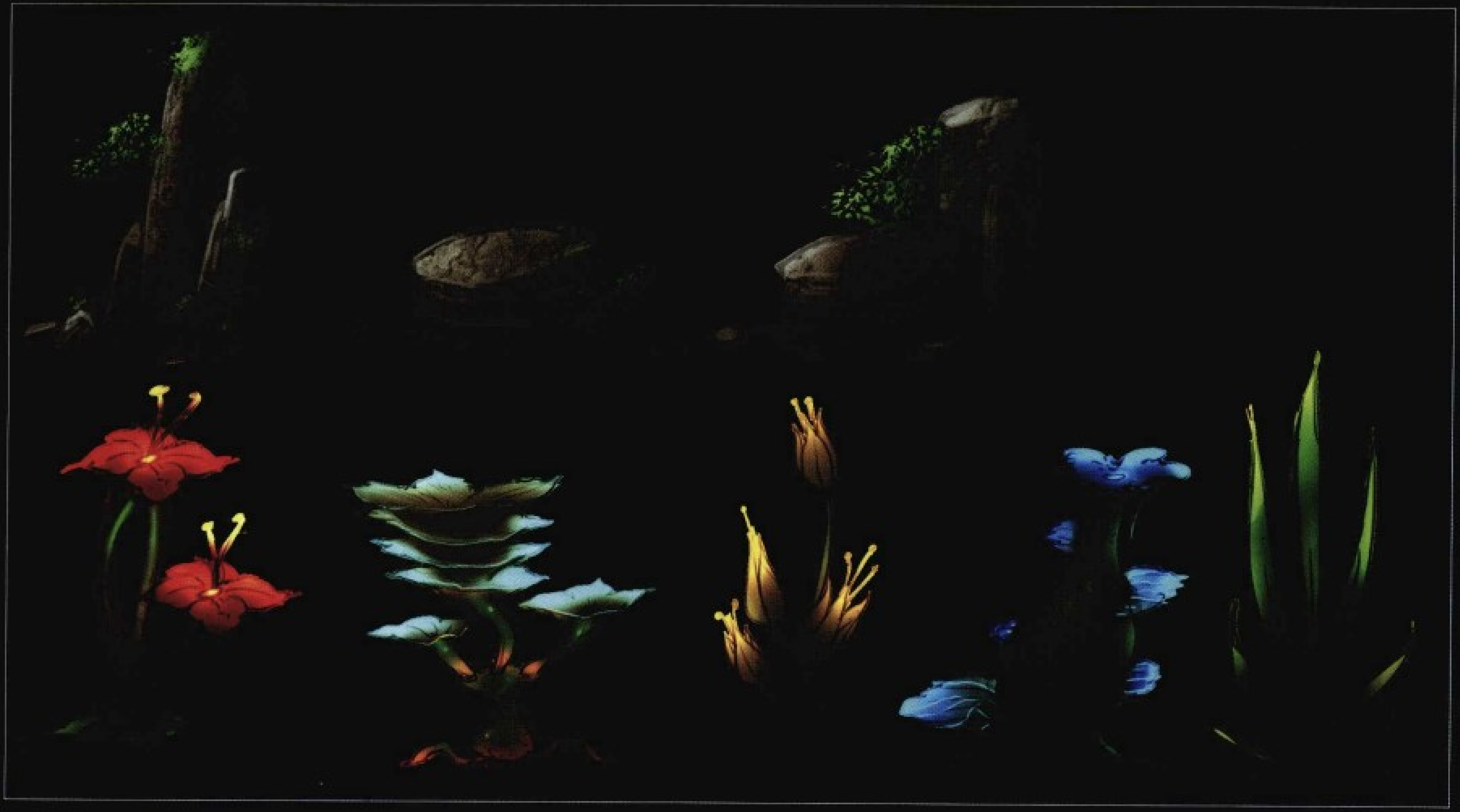
| 法宝——七宝琉璃塔 |



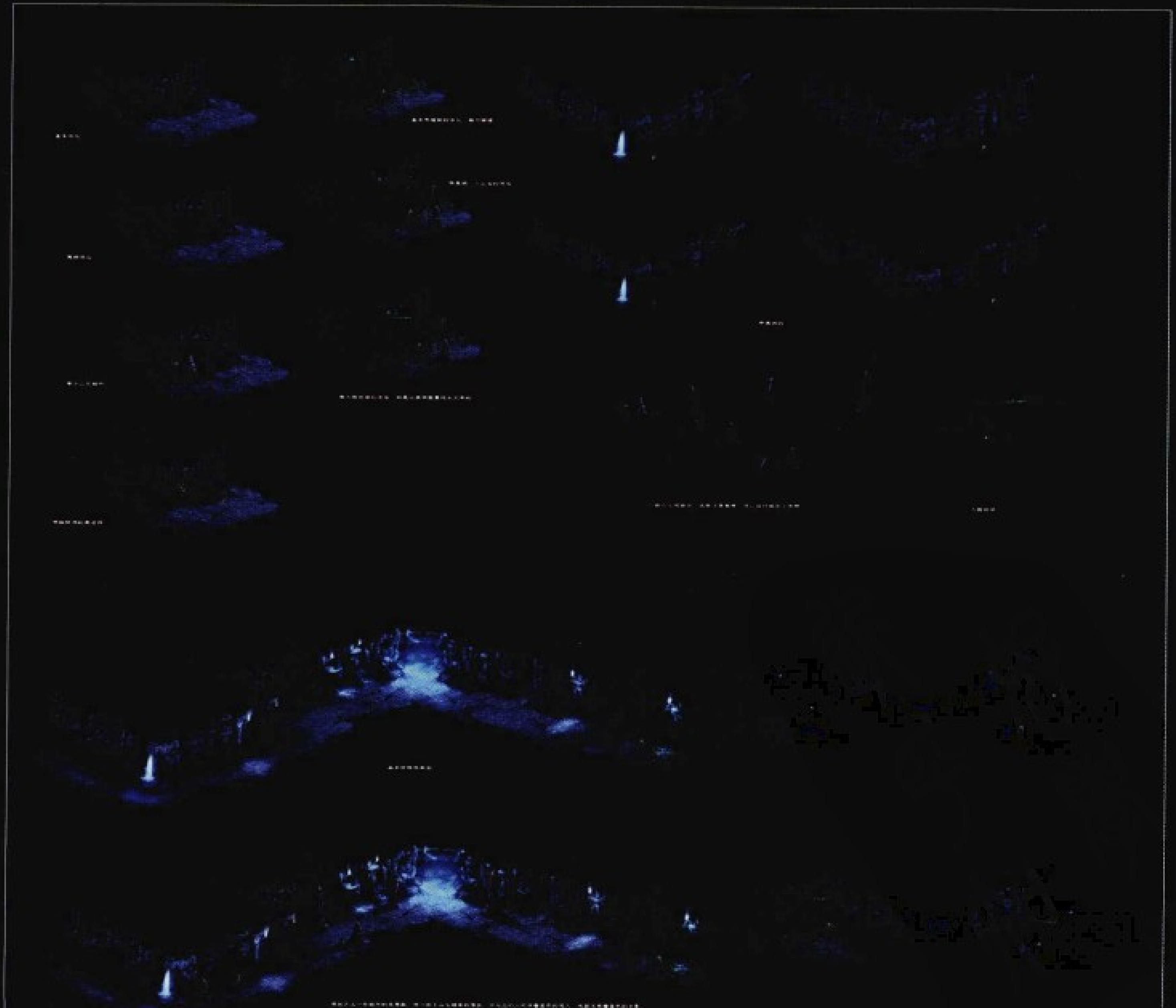
| 法宝——玉葫芦 |



| 法宝——紫金羊 |

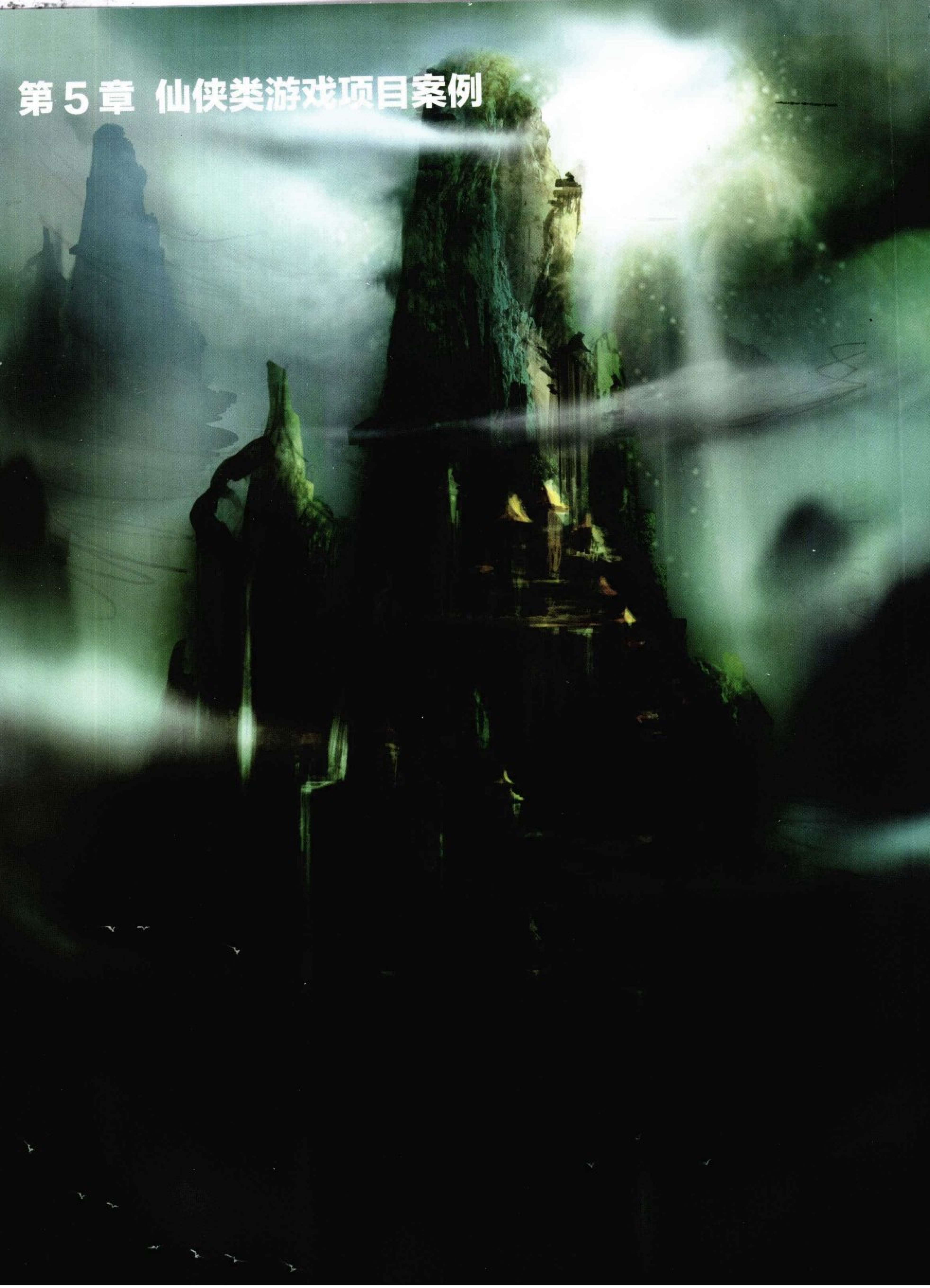


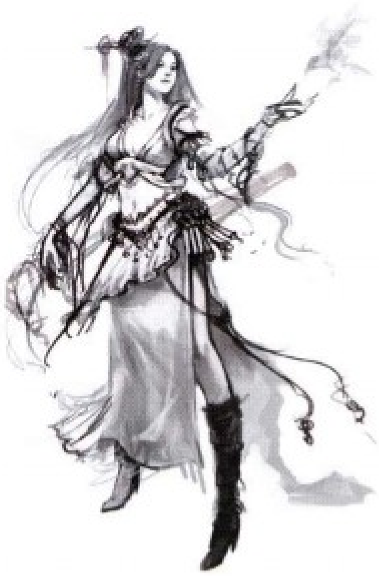
❙ 方寸山——植被设计 ❙

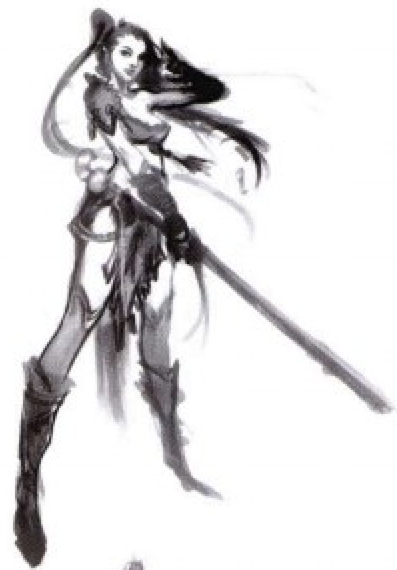


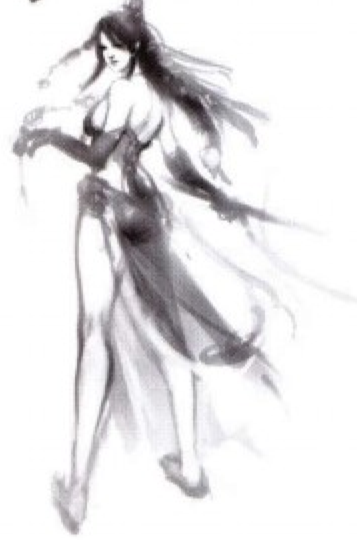
❙ 溶洞拼接组件系列 ❙

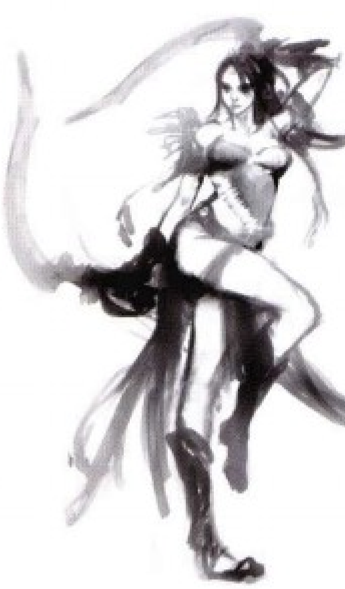
第 5 章 仙侠类游戏项目案例

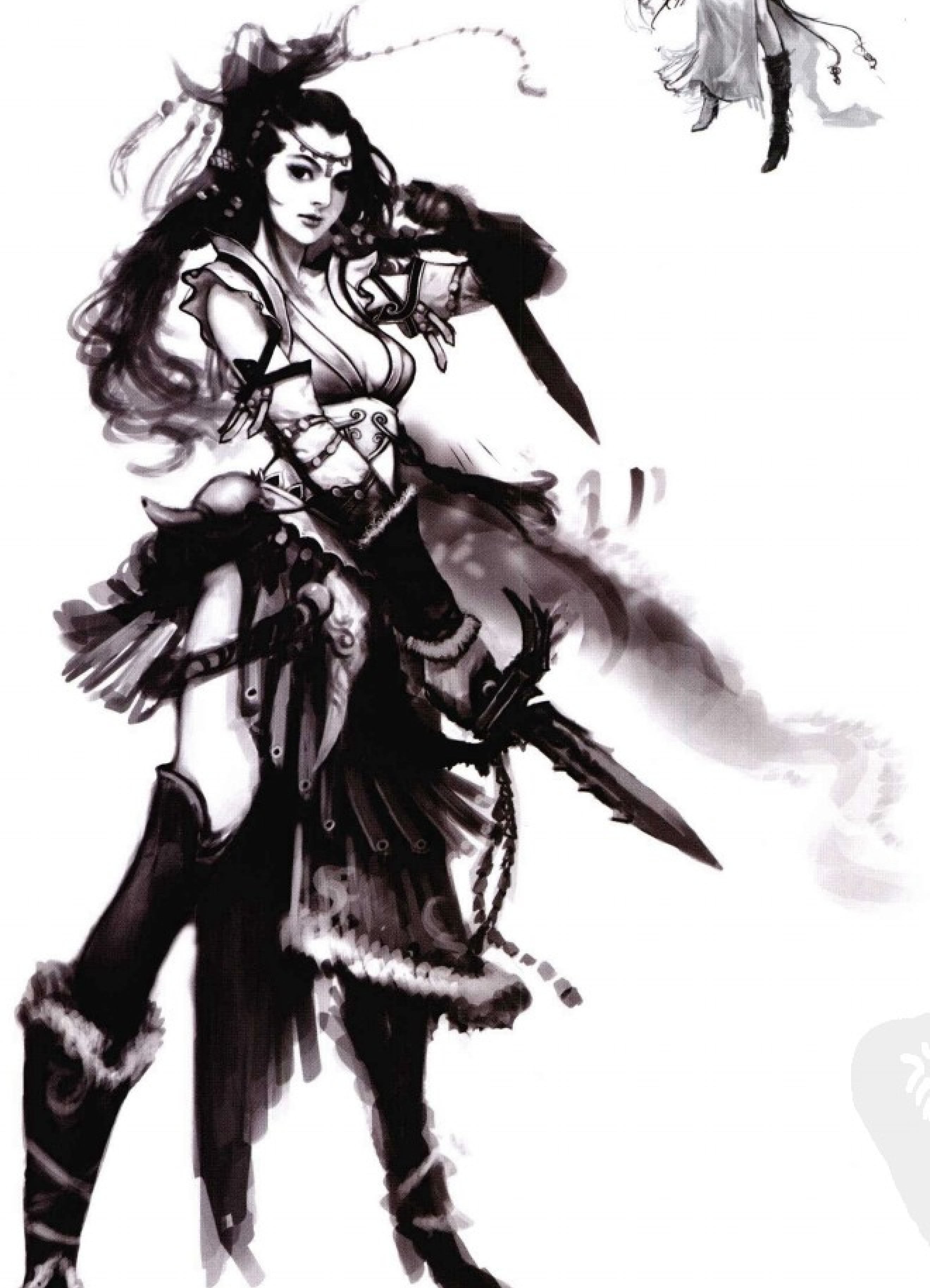




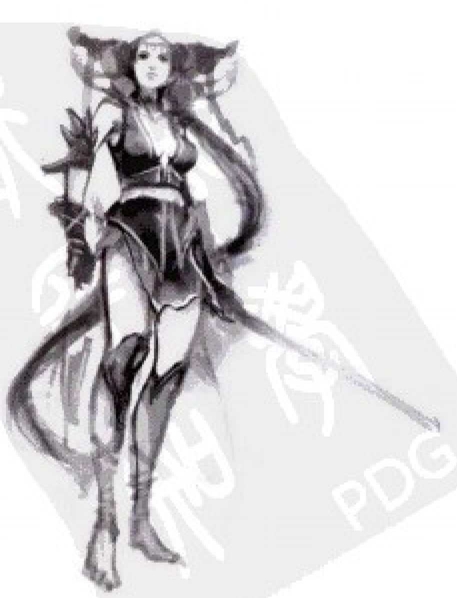






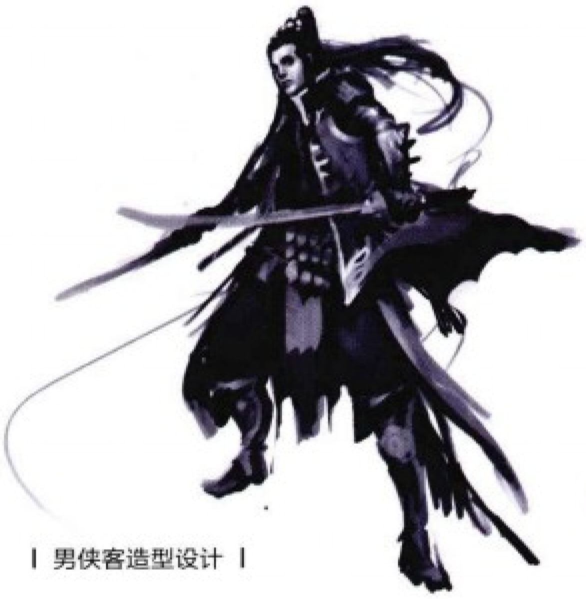
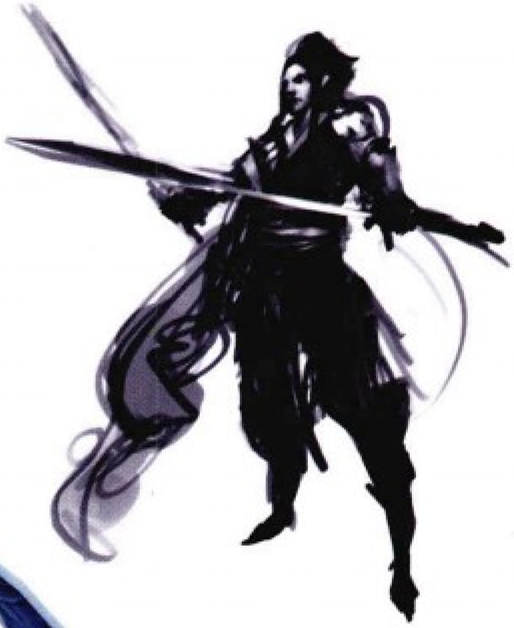
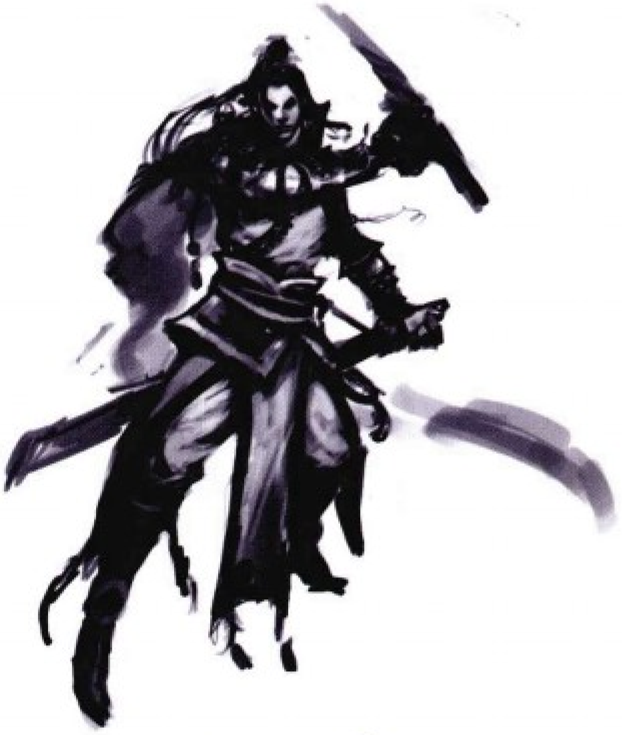
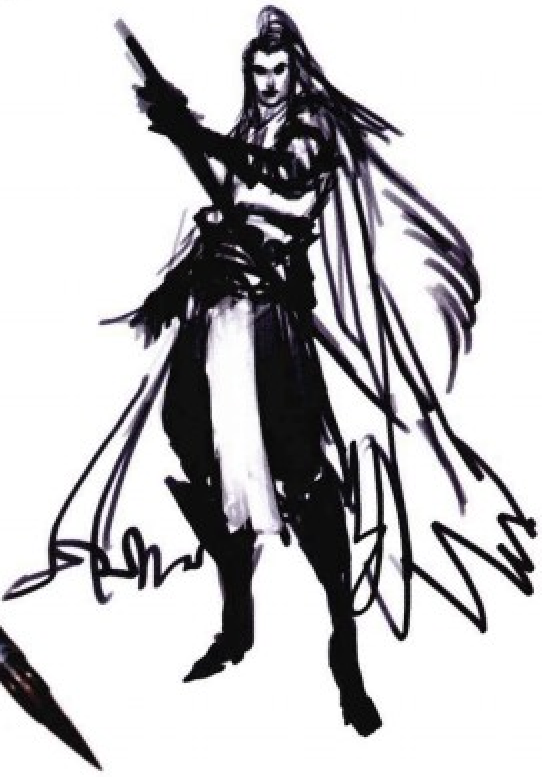


女侠客形象确定稿

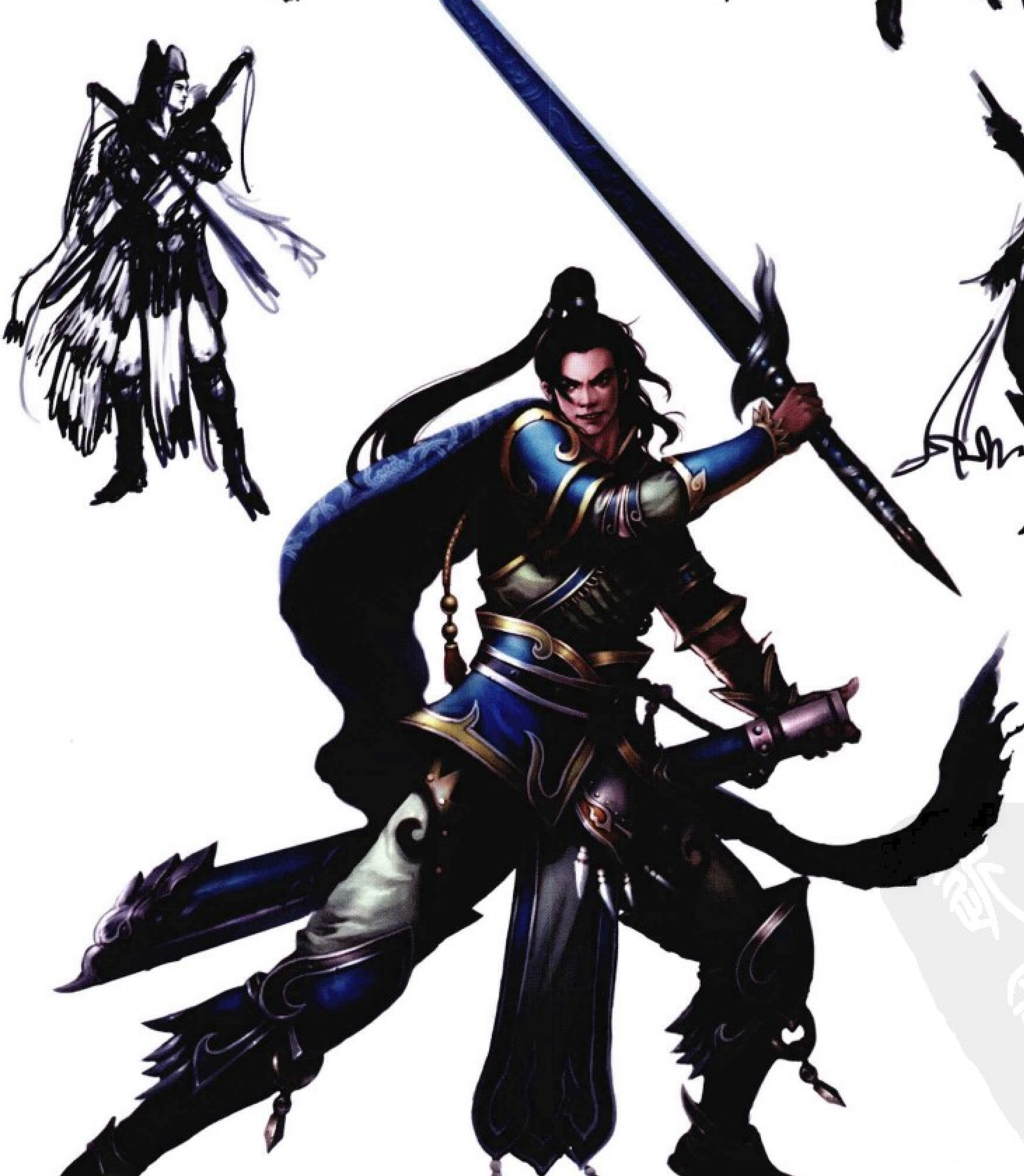


某仙侠项目的女角色宣传画造型概念设计图

PDG

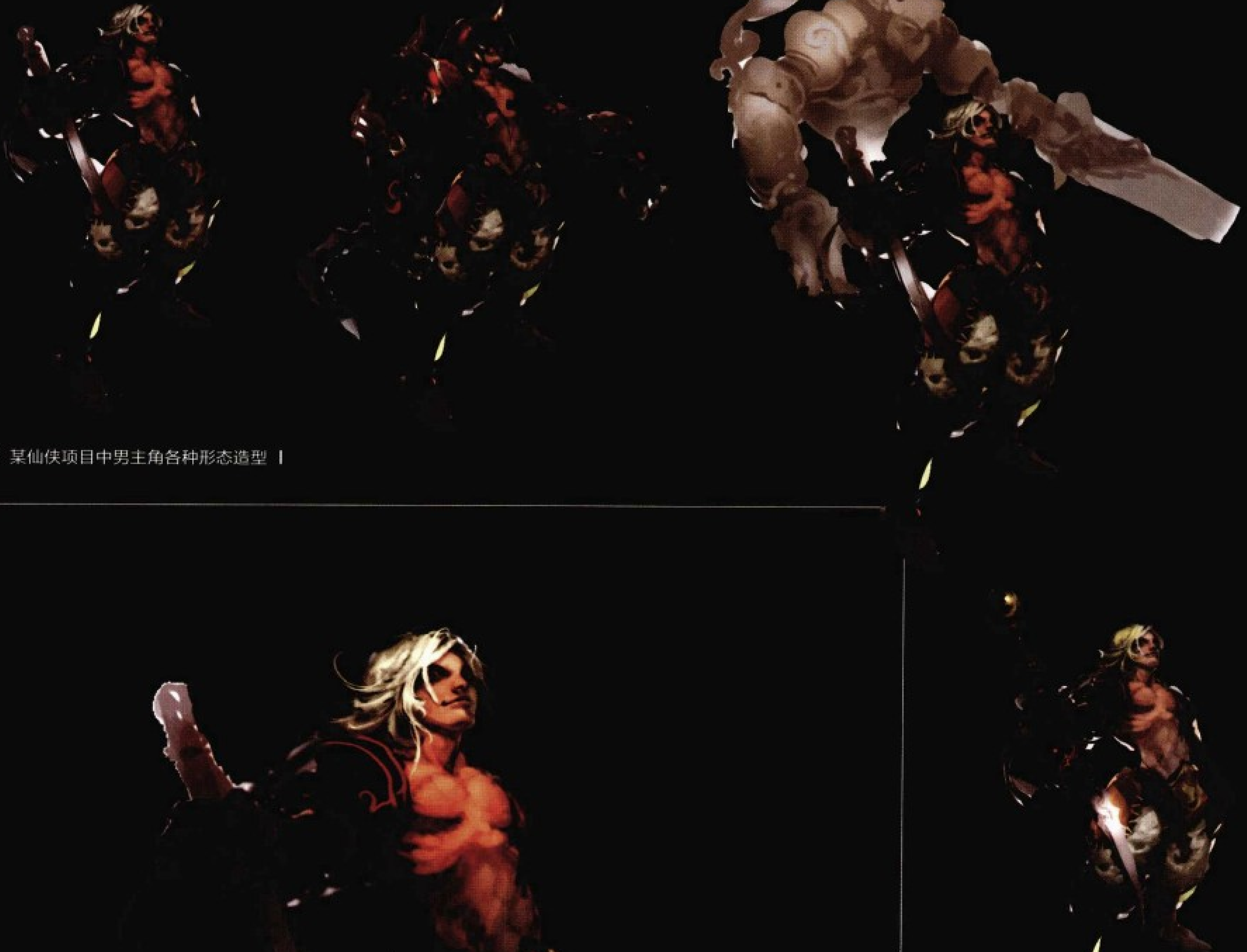





Ⅰ 男侠客造型设计 Ⅰ

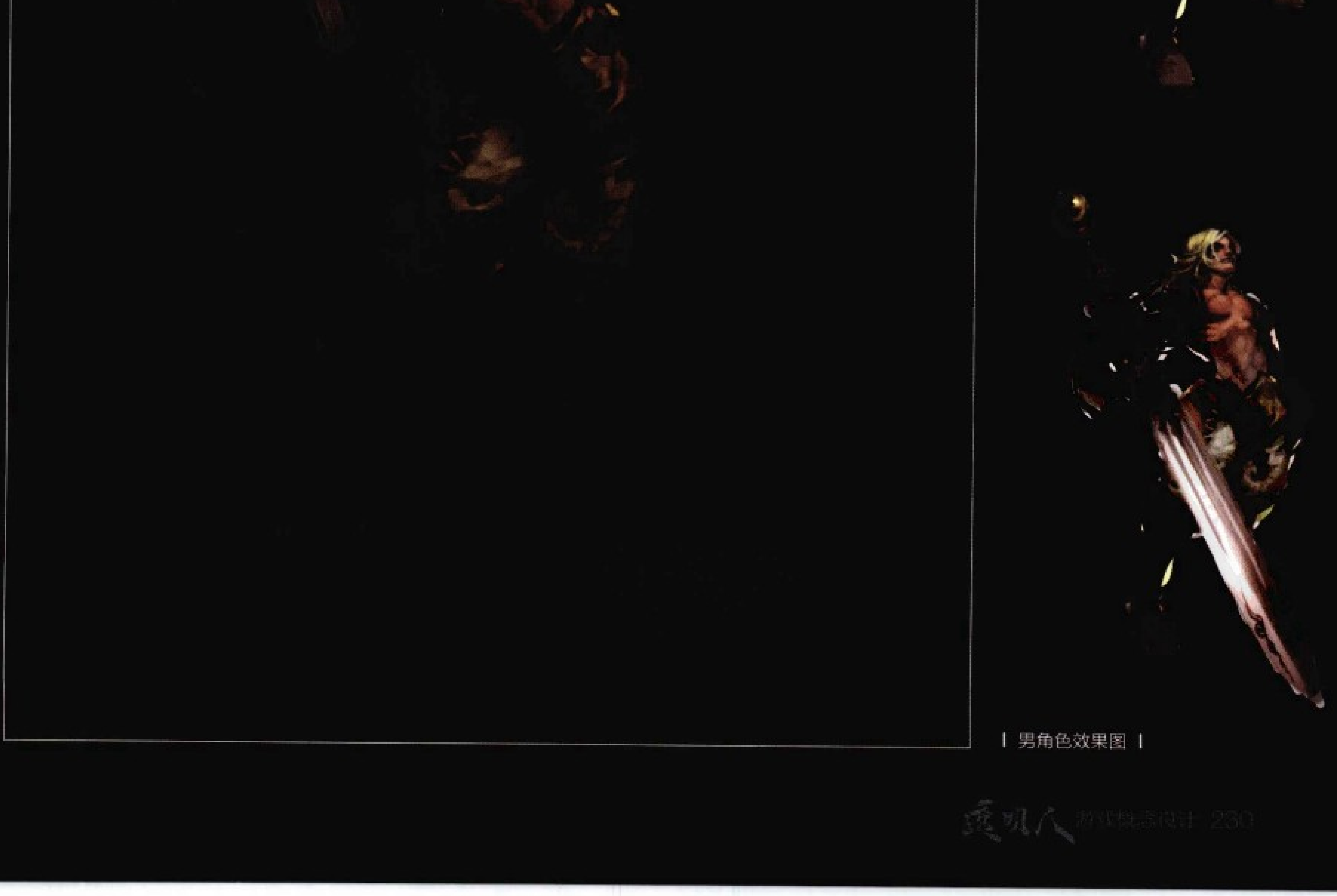


Ⅰ 男角色造型确定版 Ⅰ

PDG

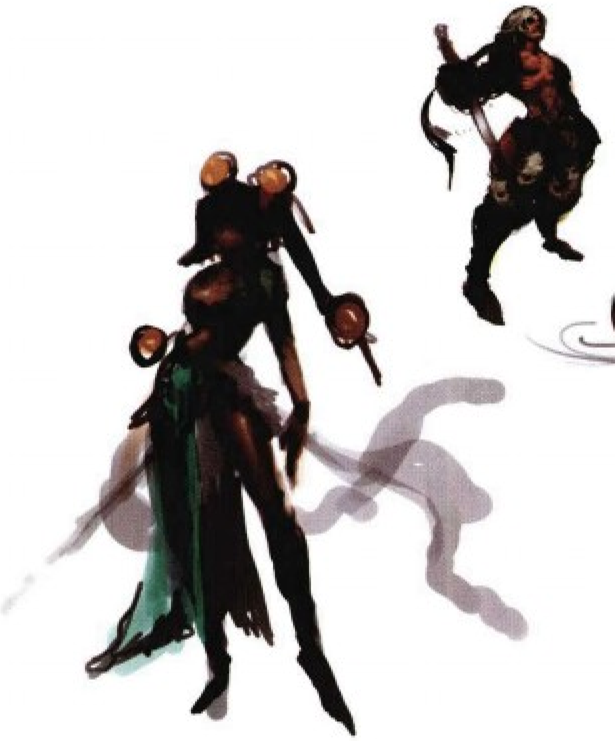
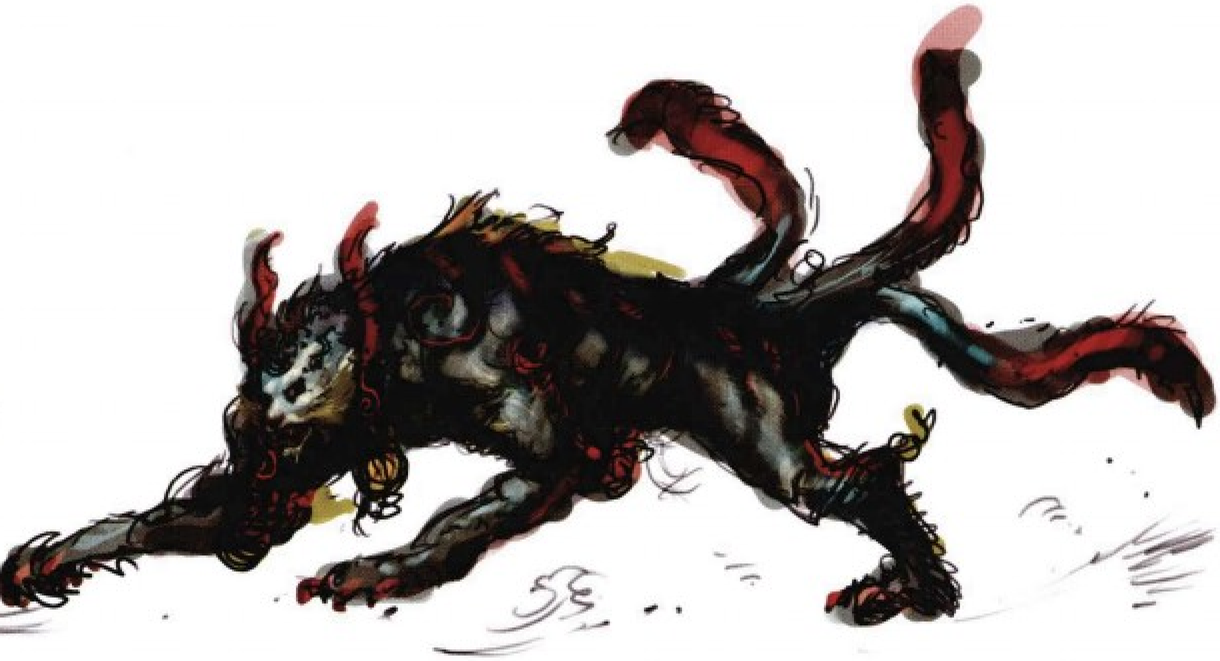
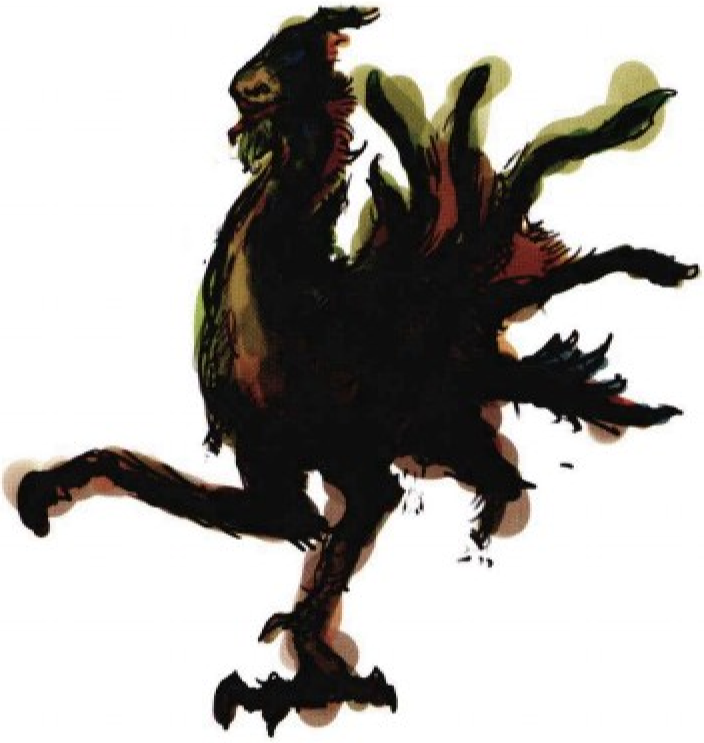
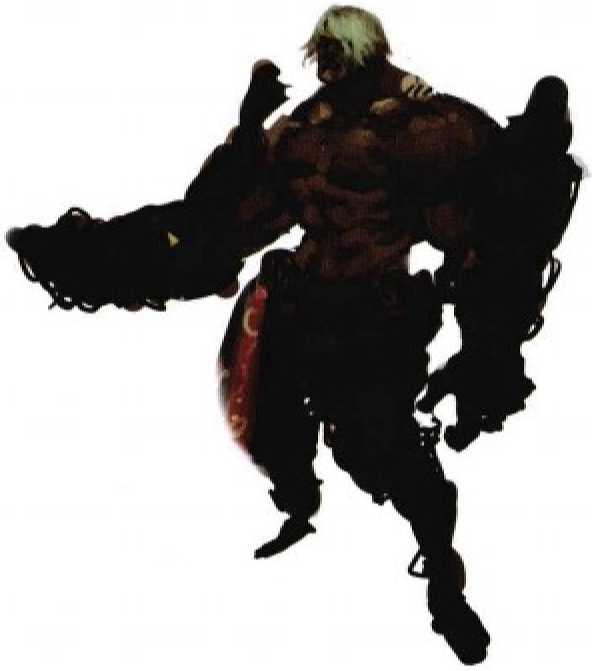
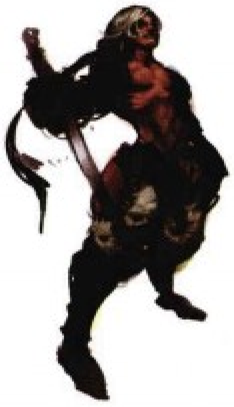
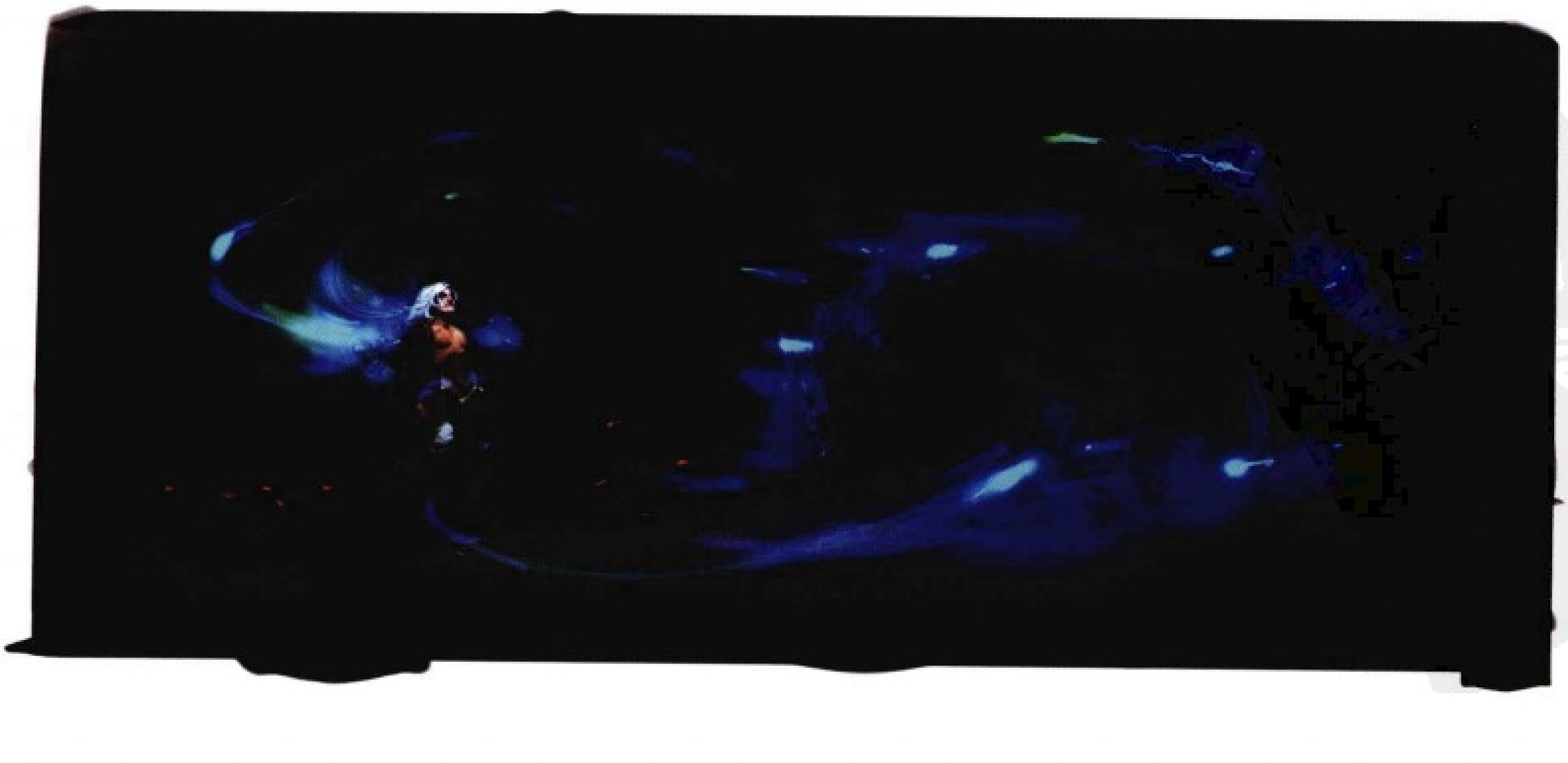


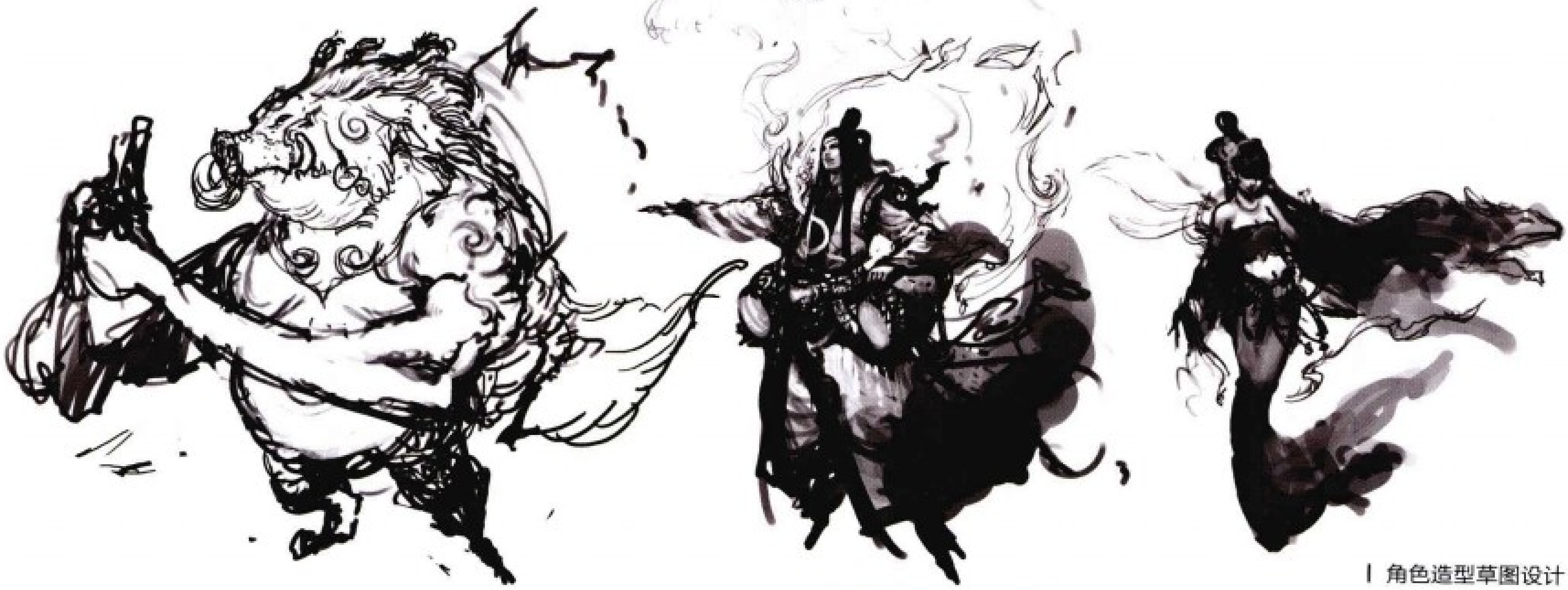
某仙侠项目中男主角各种形态造型



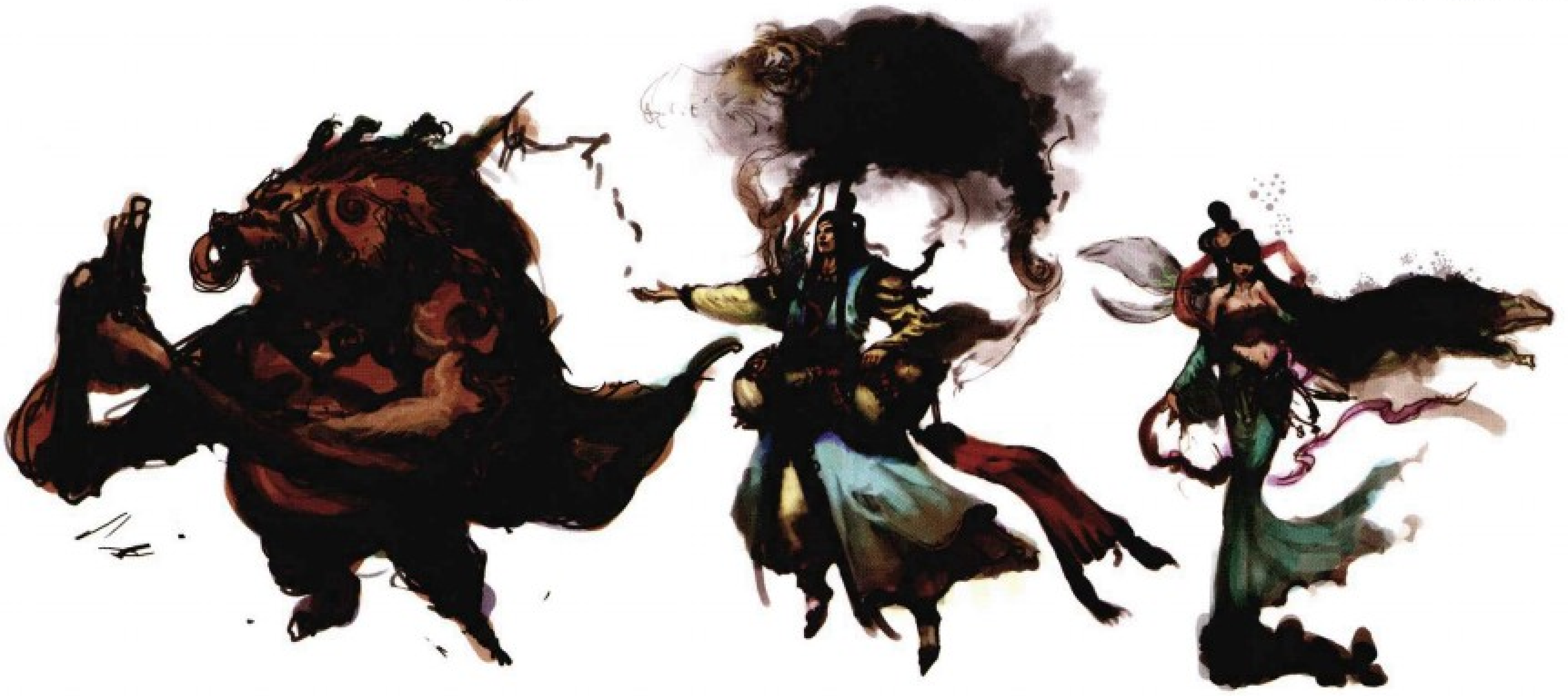
男角色效果图

| 这是一些角色、怪物、和气氛的概念设计图 |

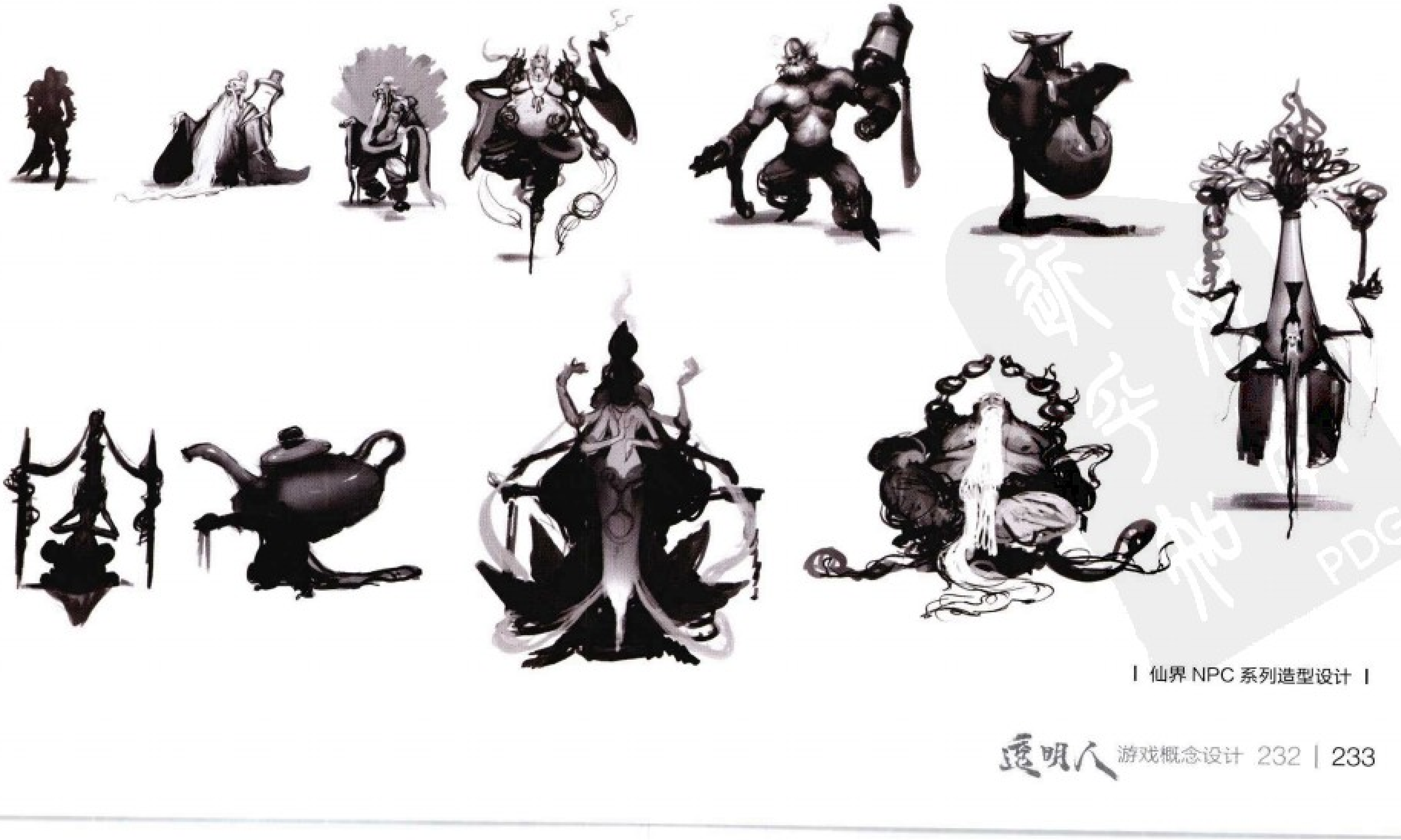


角色造型草图设计

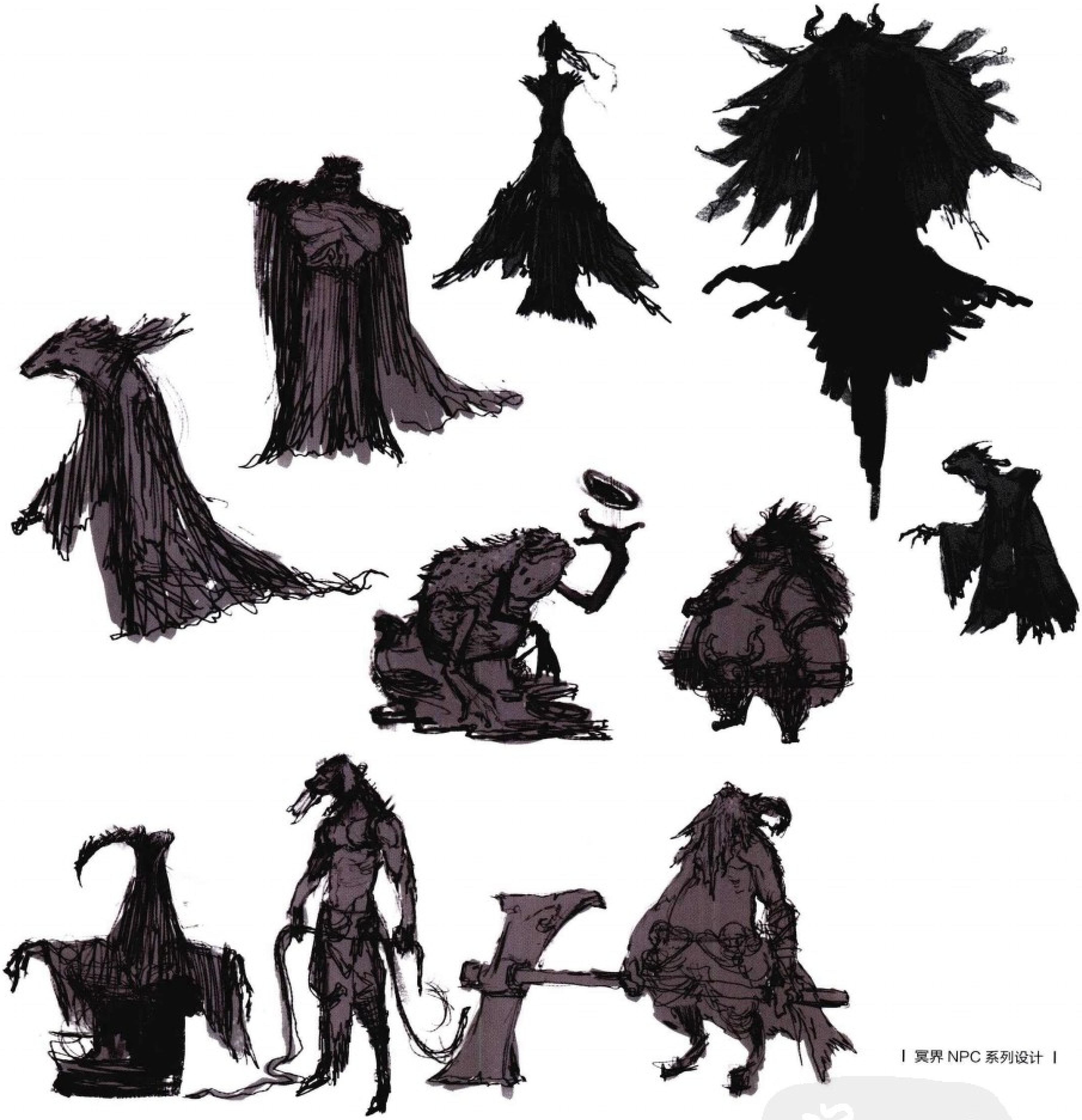


角色上色效果图

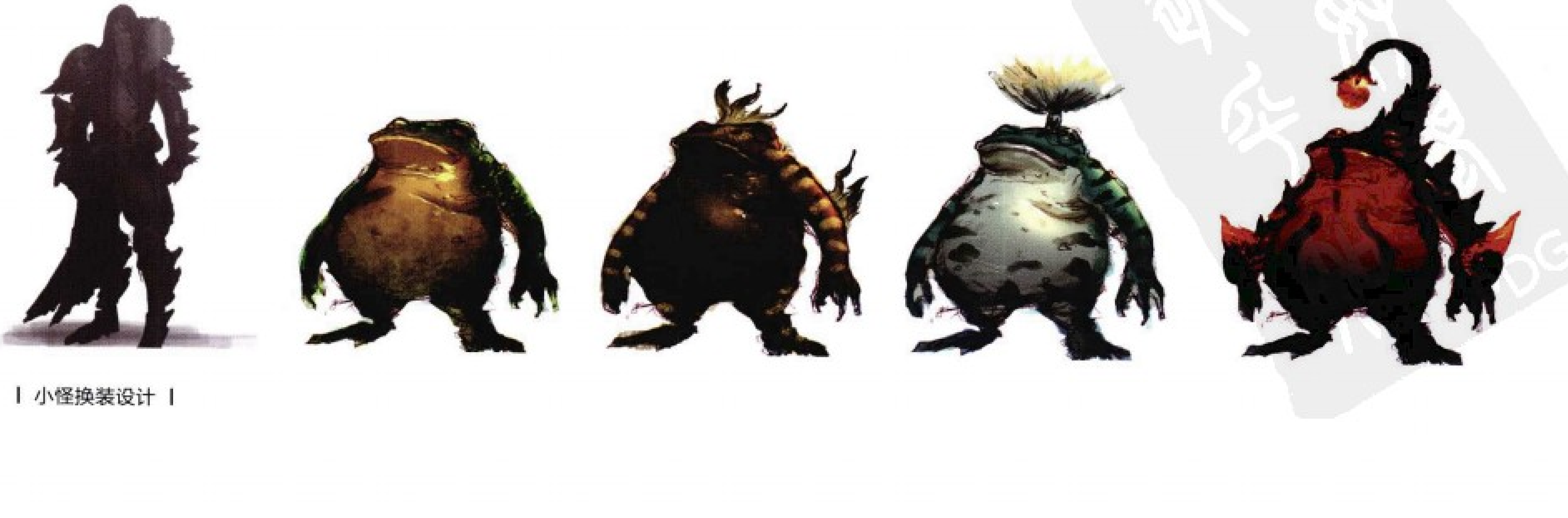
接下来的是参与好友的 3D 网页游戏项目的前期概念设计，风格也是仙侠类的。



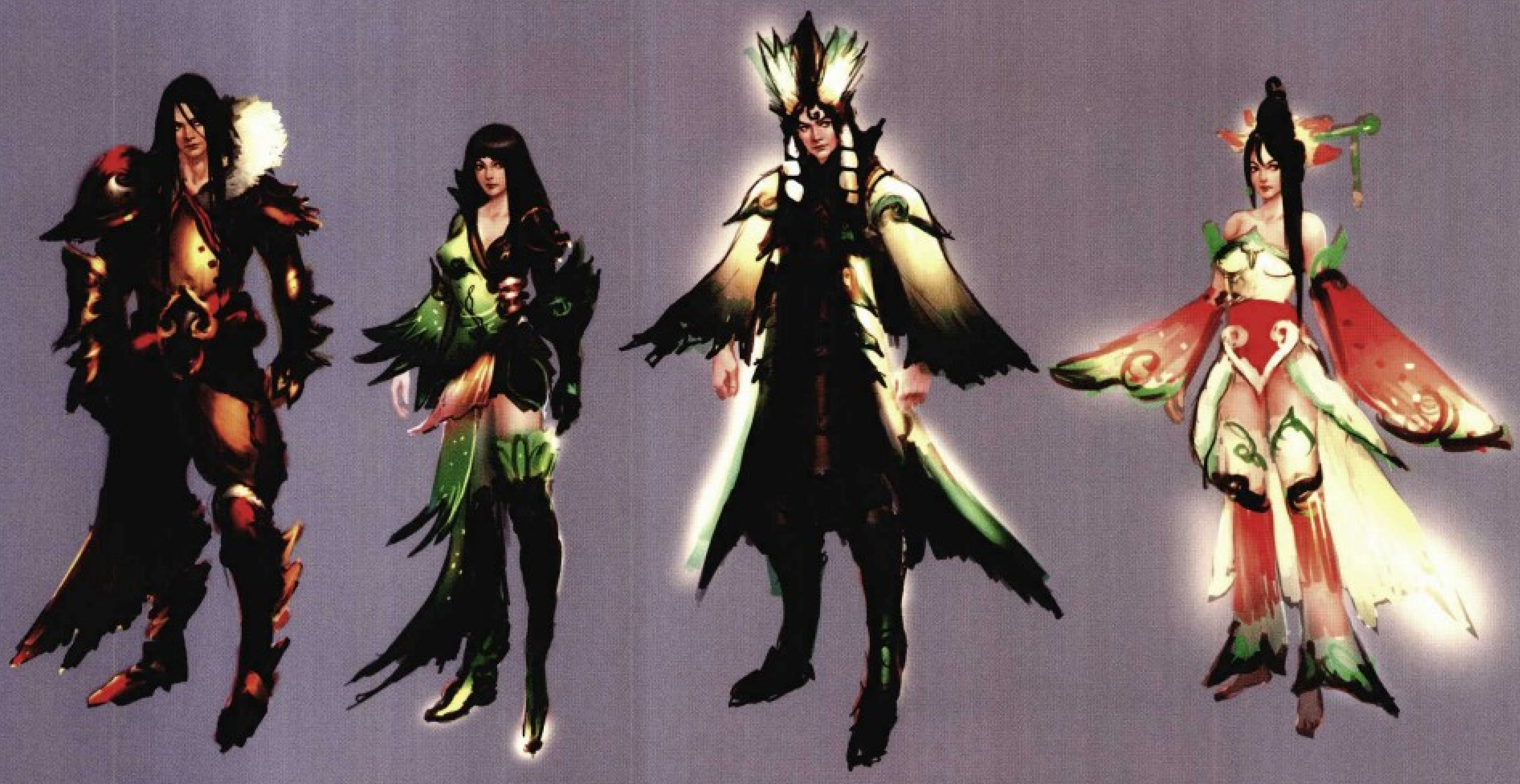
仙界 NPC 系列造型设计

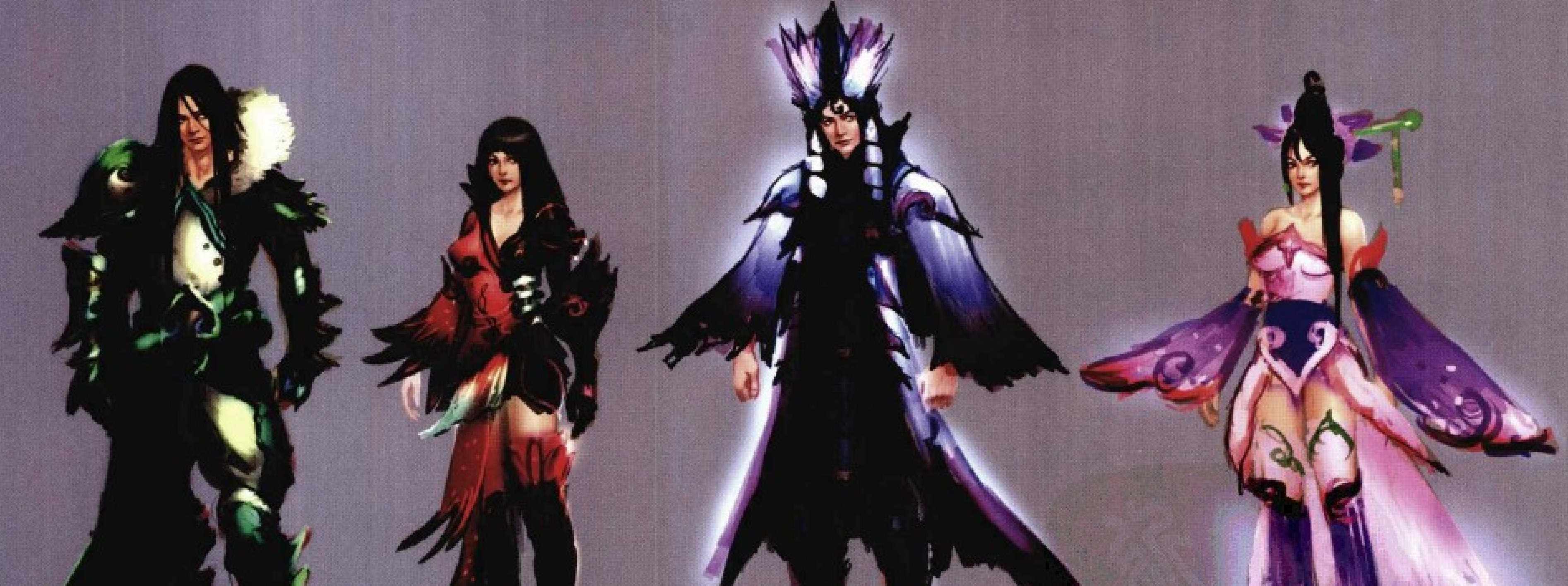


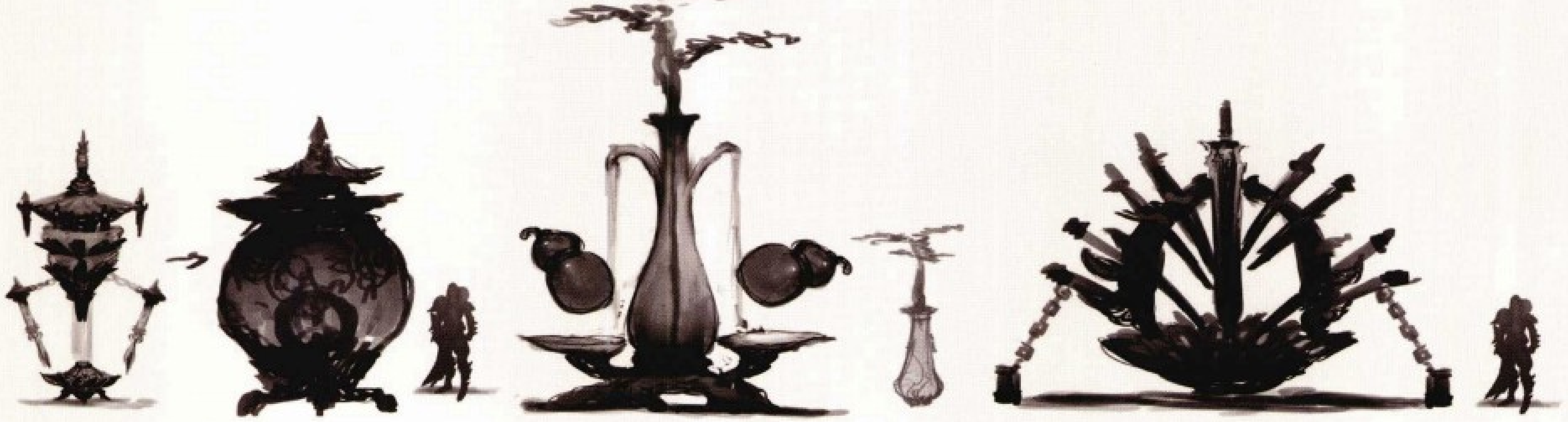
冥界 NPC 系列设计



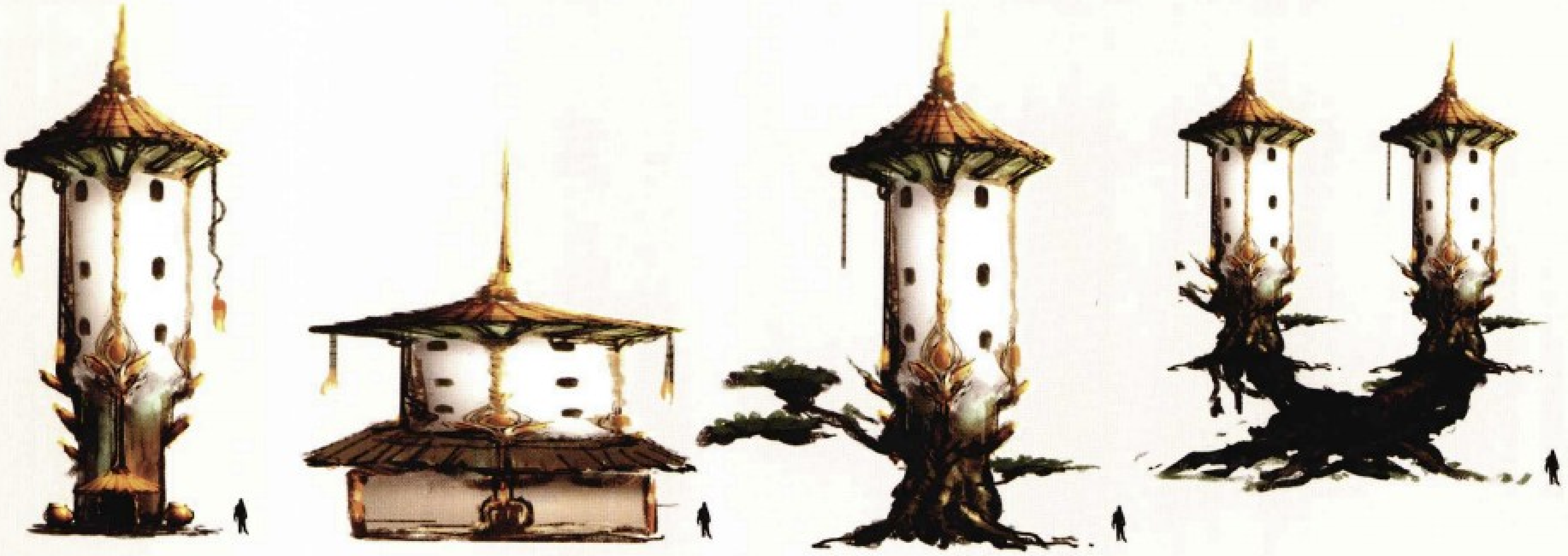
小怪换装设计



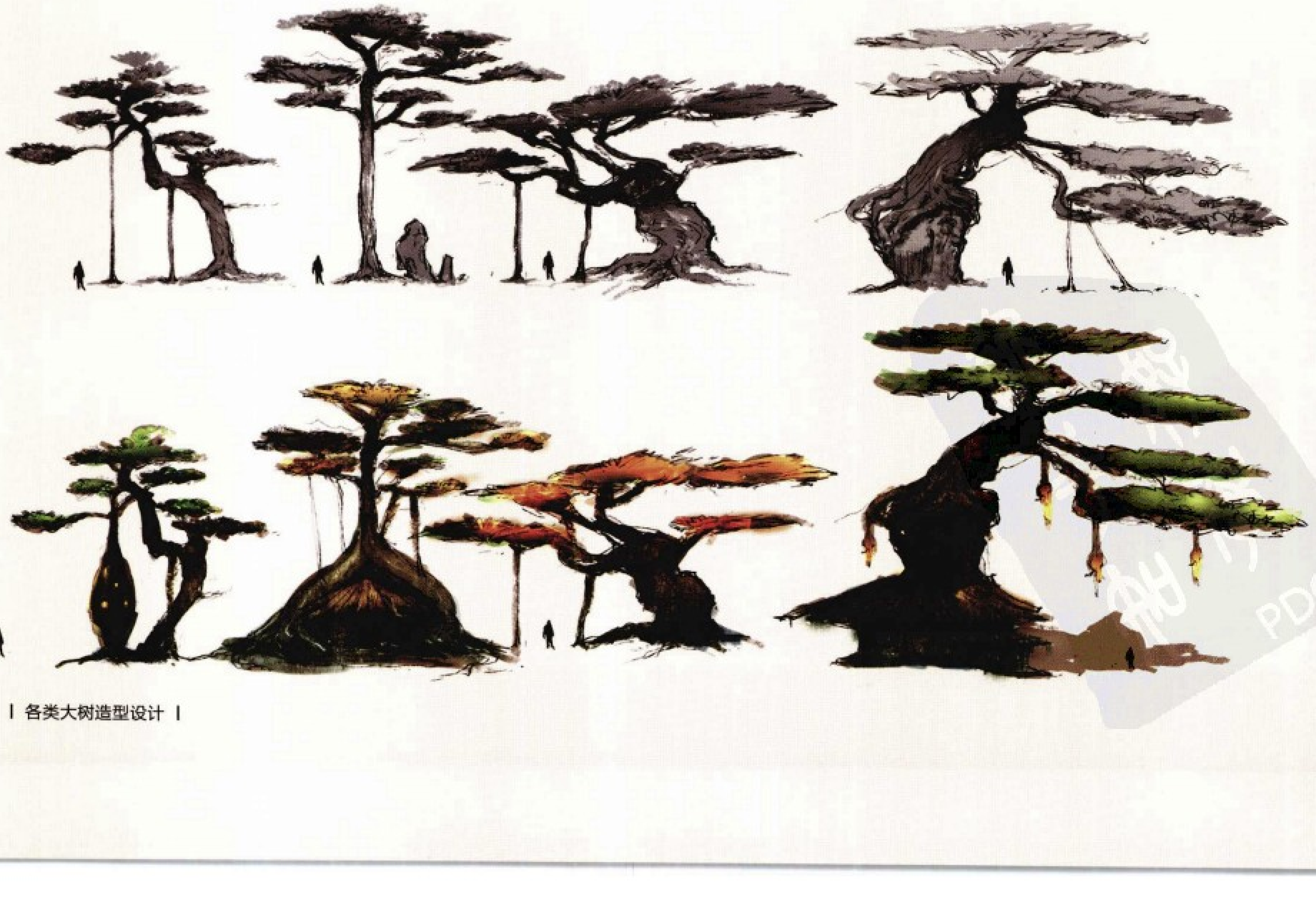




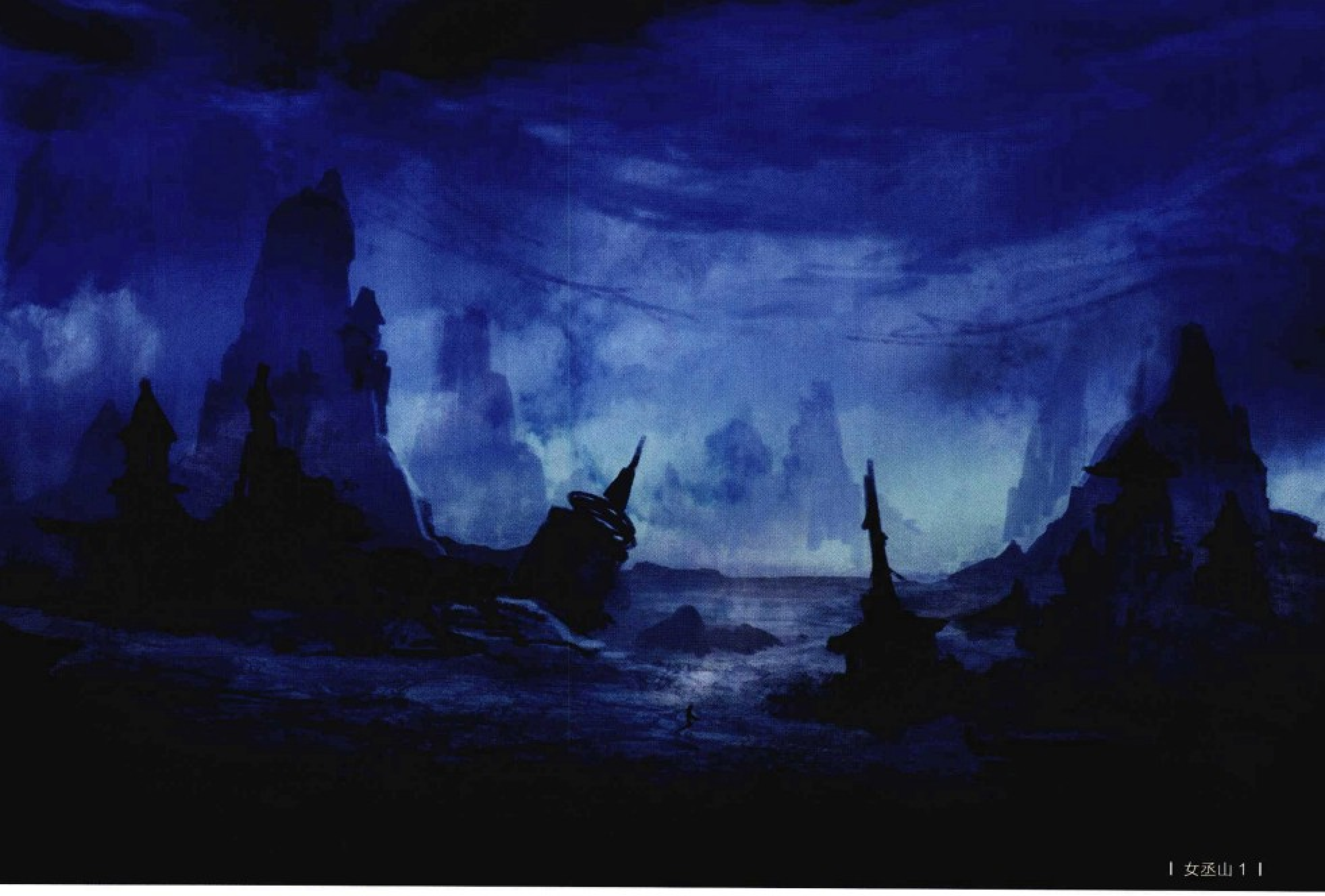
Ⅰ 场景道具设计 Ⅰ



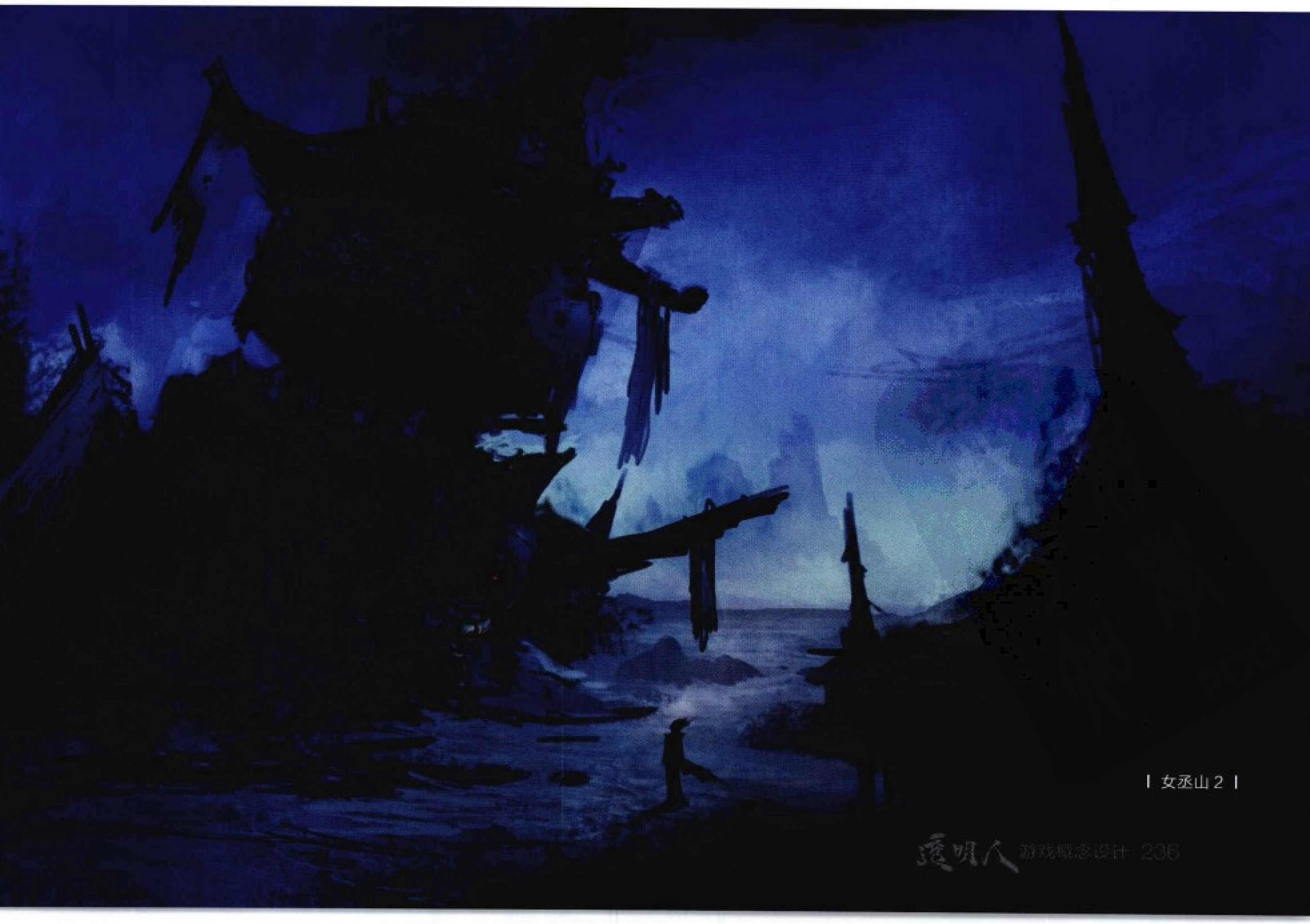
Ⅰ 标志性建筑设计 Ⅰ



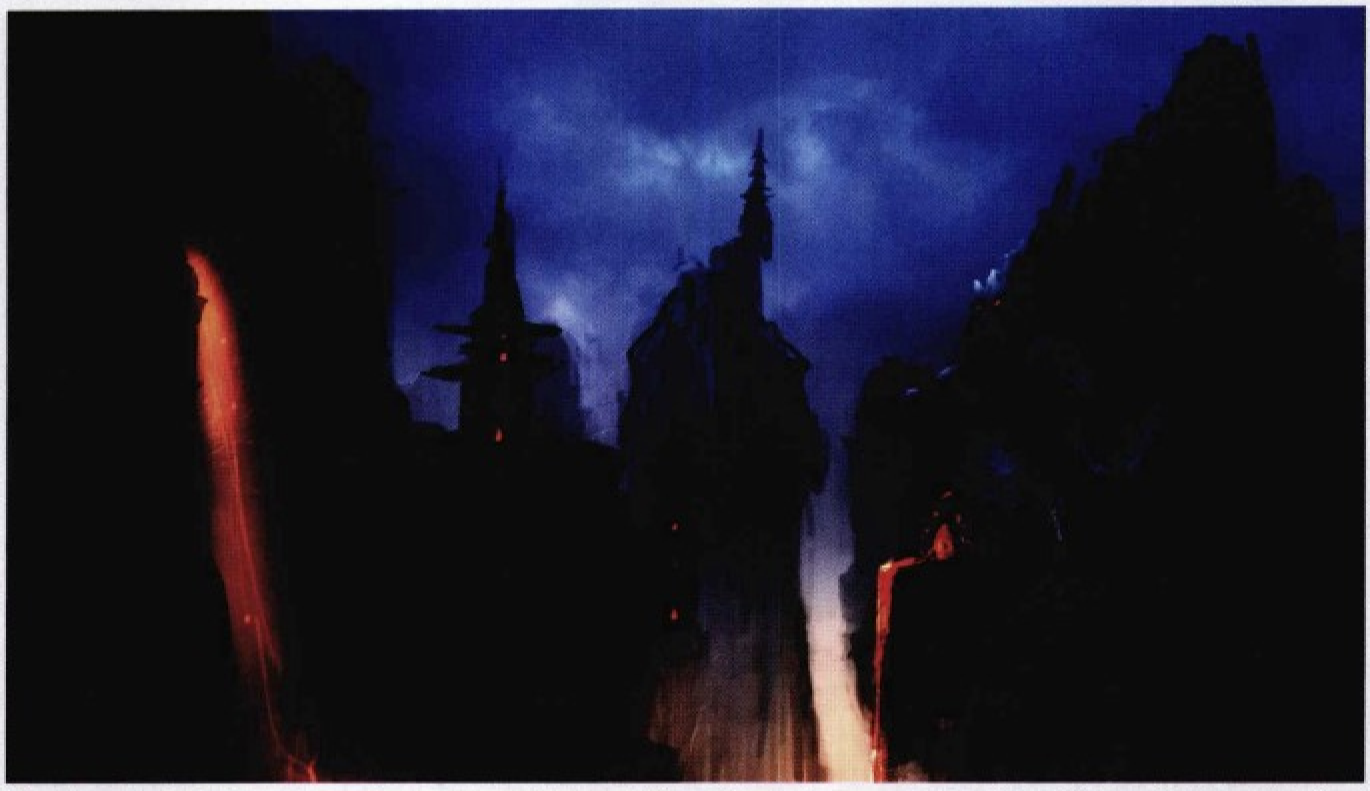
Ⅰ 各类大树造型设计 Ⅰ



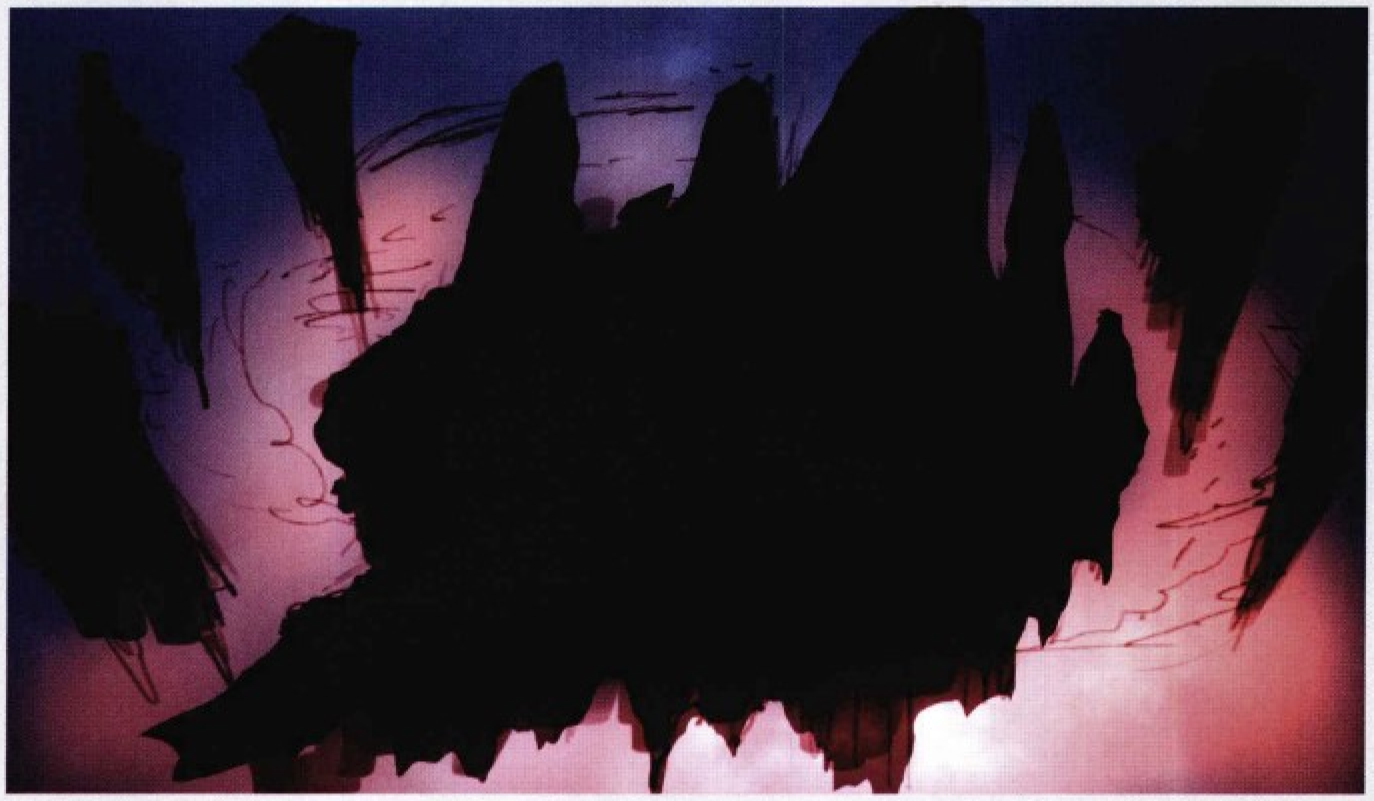
| 女丞山 1 |



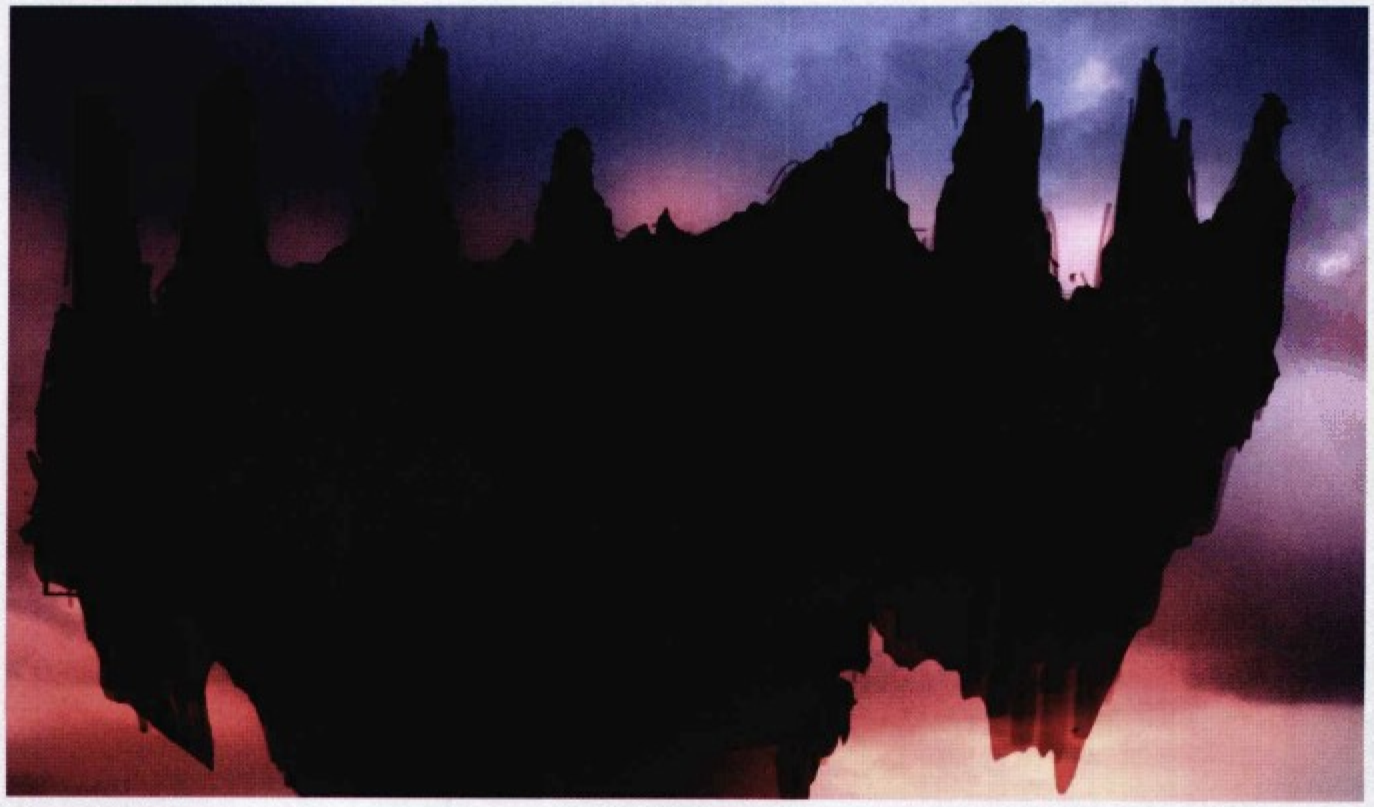
| 女丞山 2 |



女丞山 3

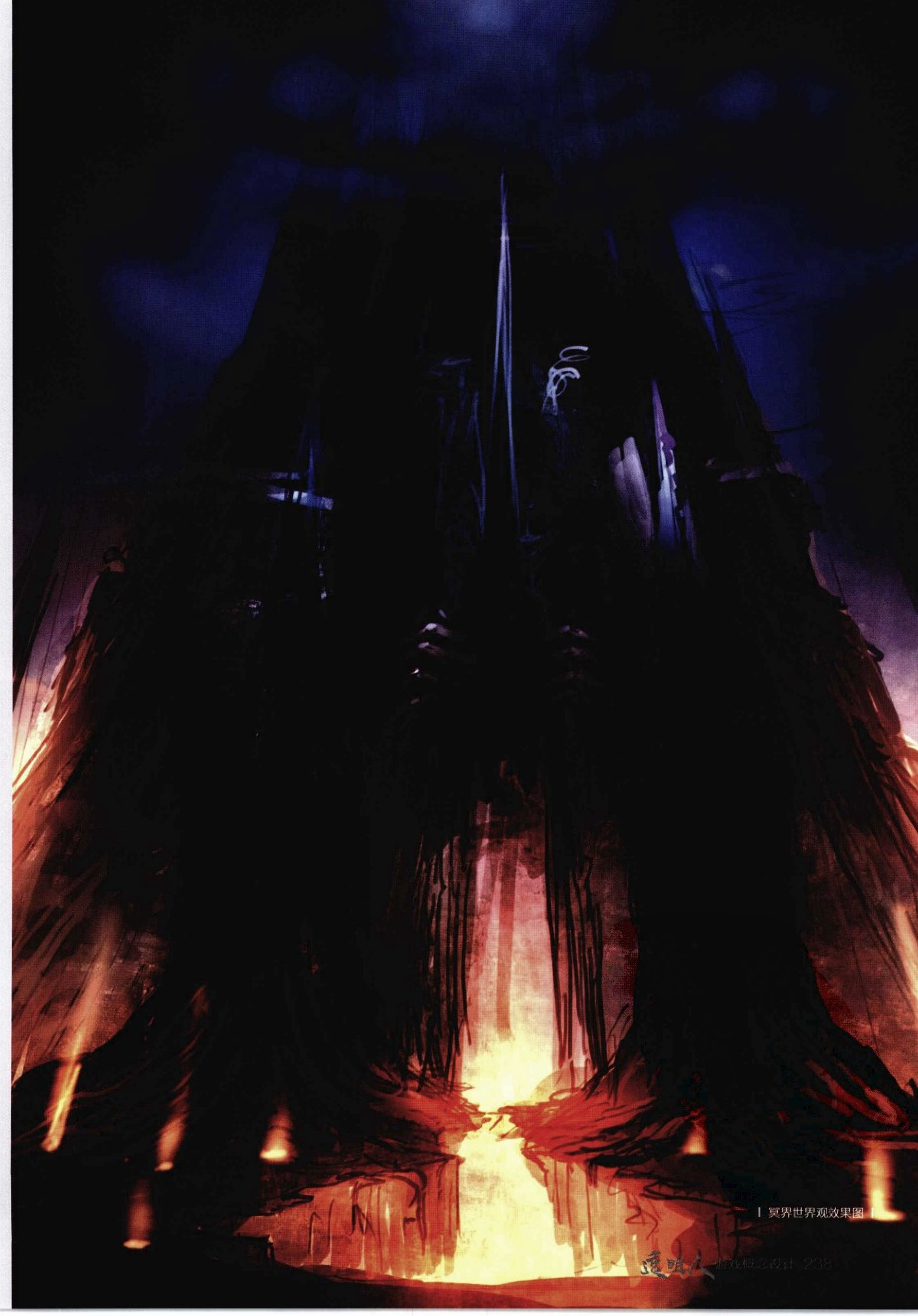


女丞山 4

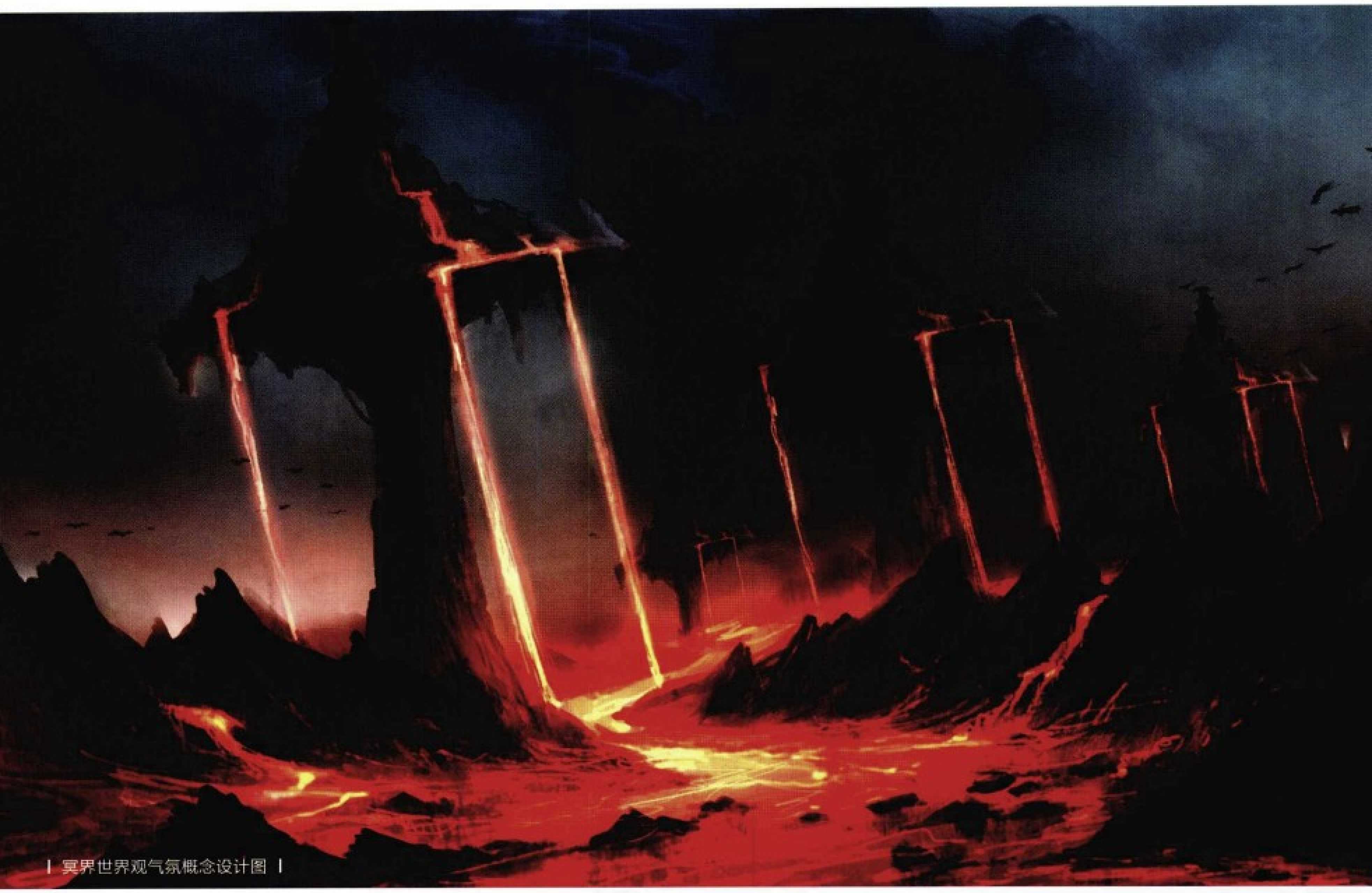


女丞山 5

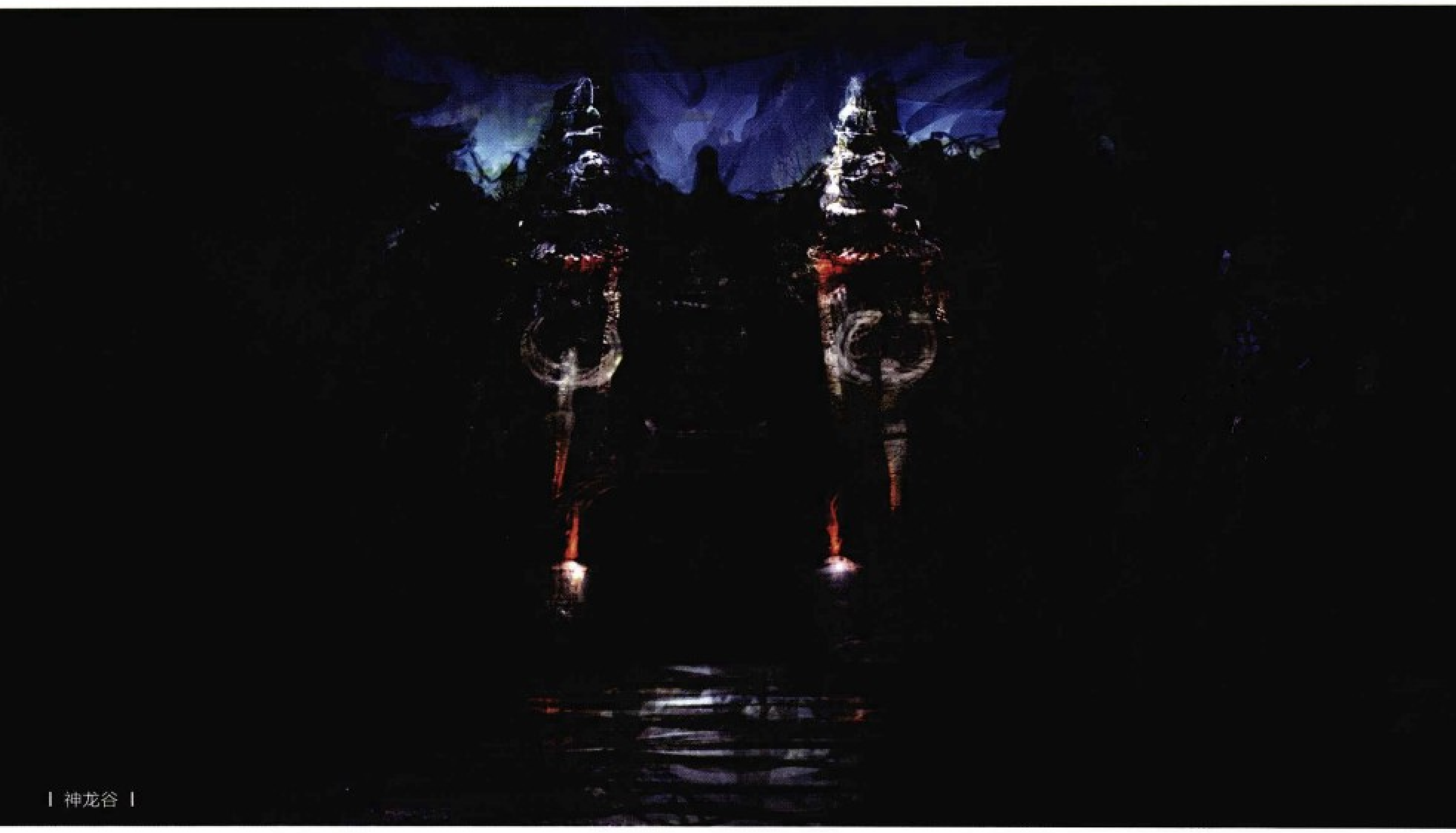
PDG



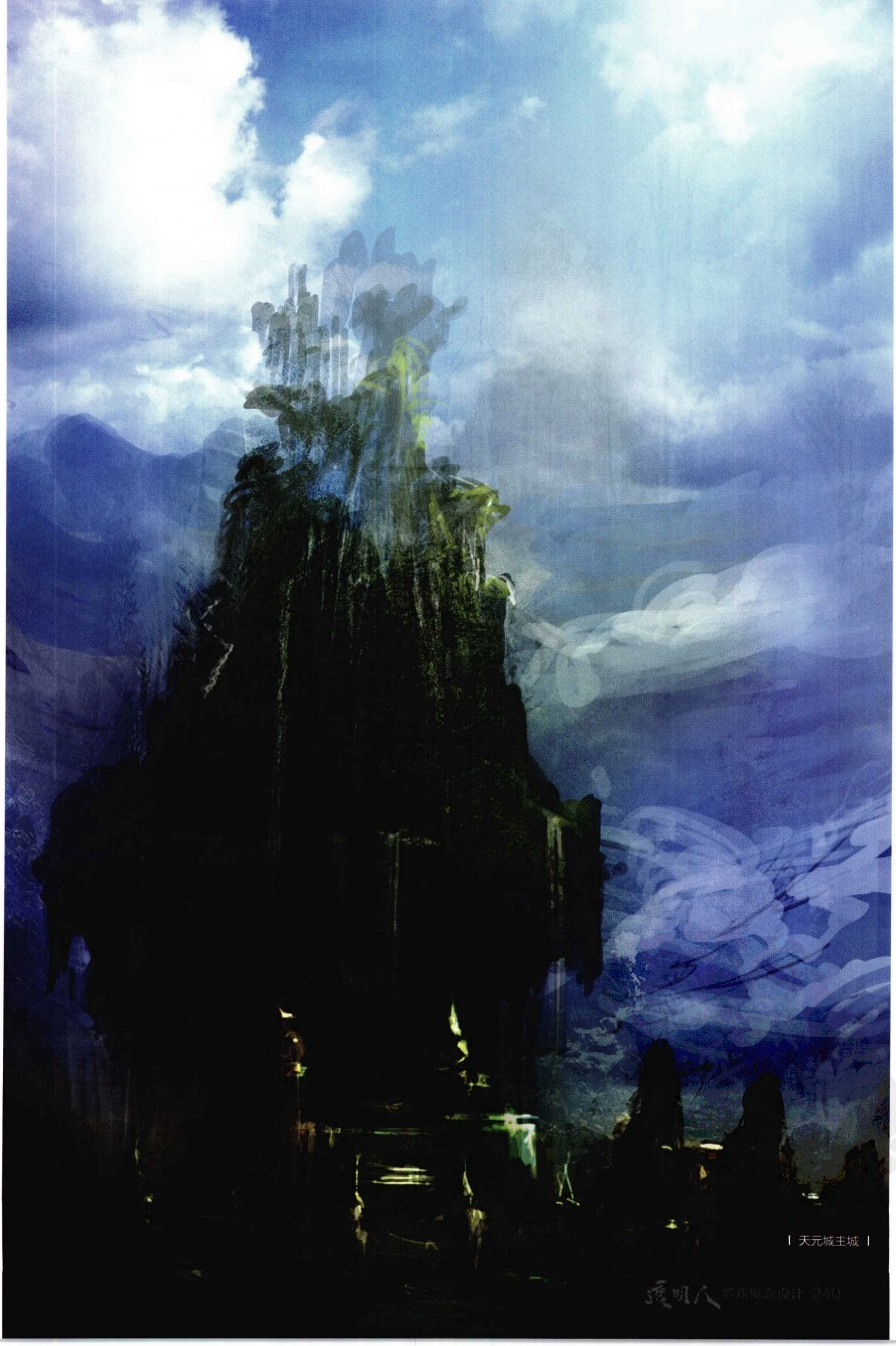
冥界世界观效果图



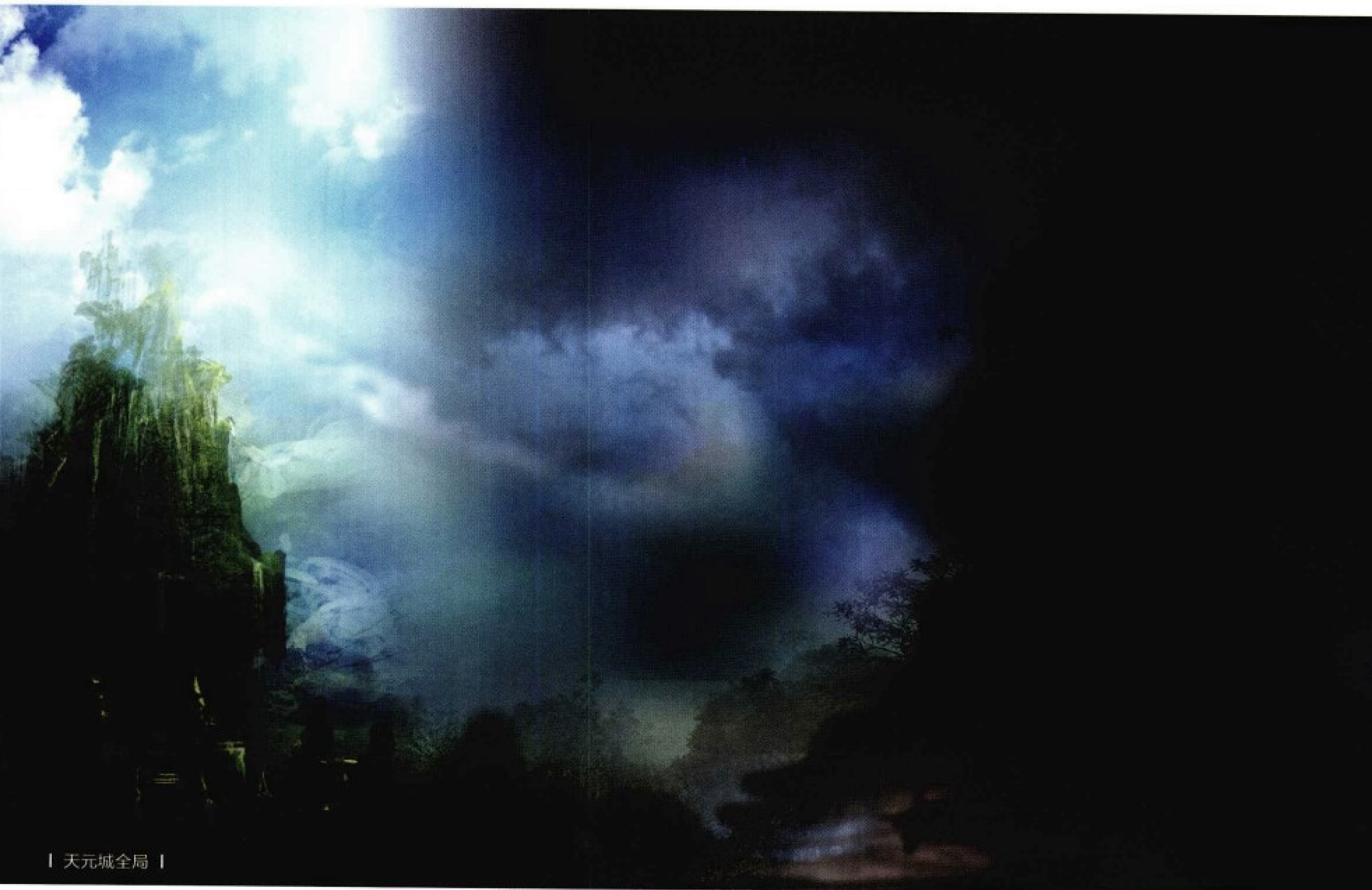
冥界世界观气氛概念设计图



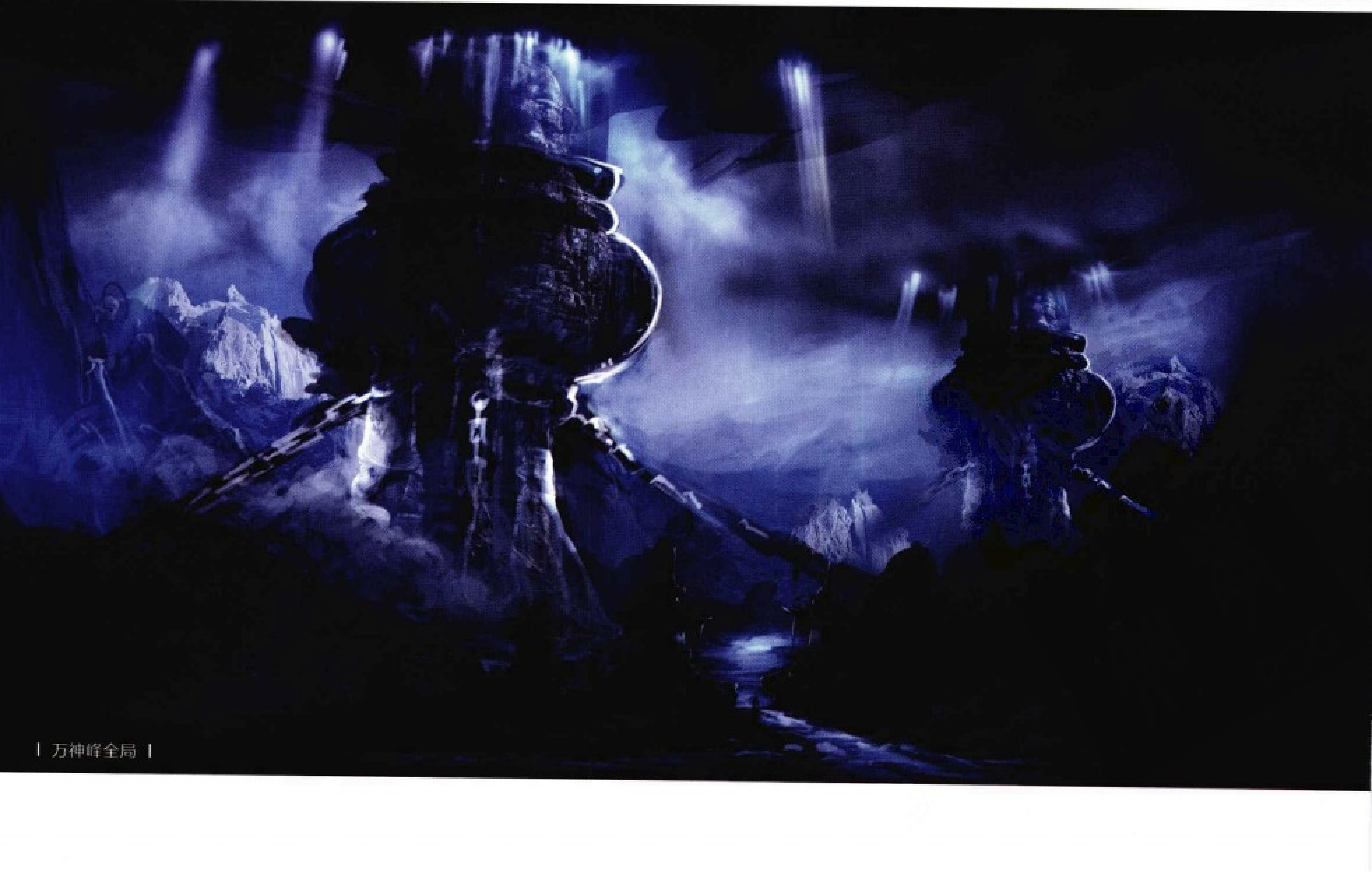
神龙谷



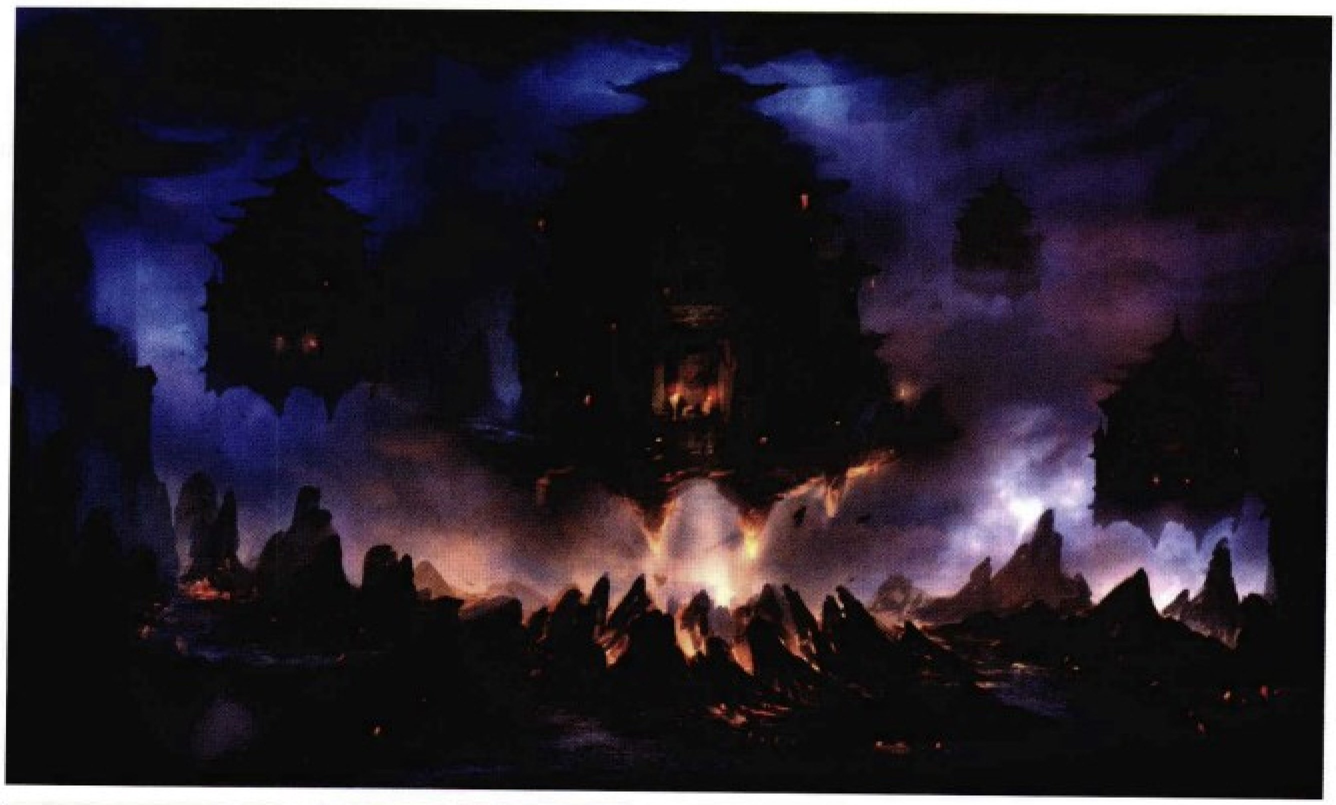
| 天元城主城 |



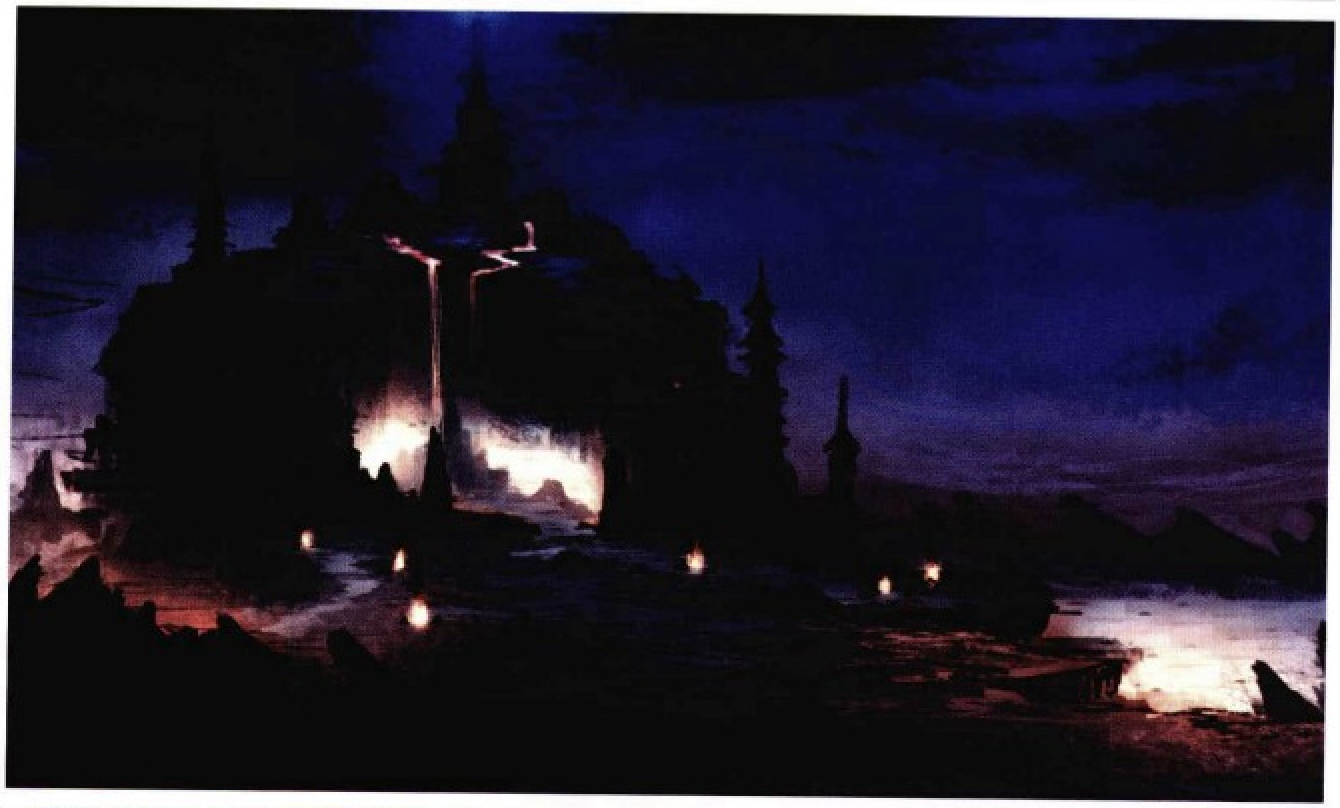
❙ 天元城全局 ❙



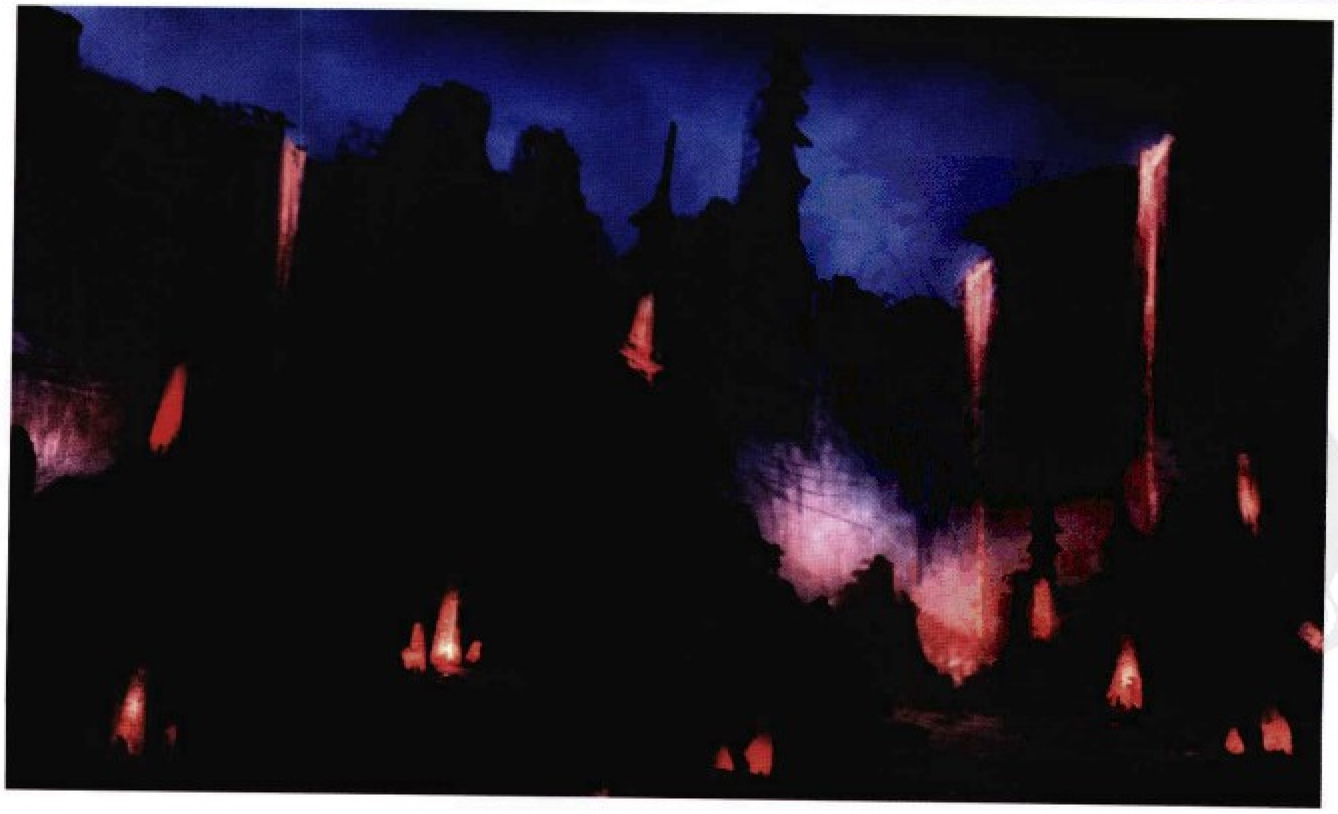
❙ 万神峰全局 ❙



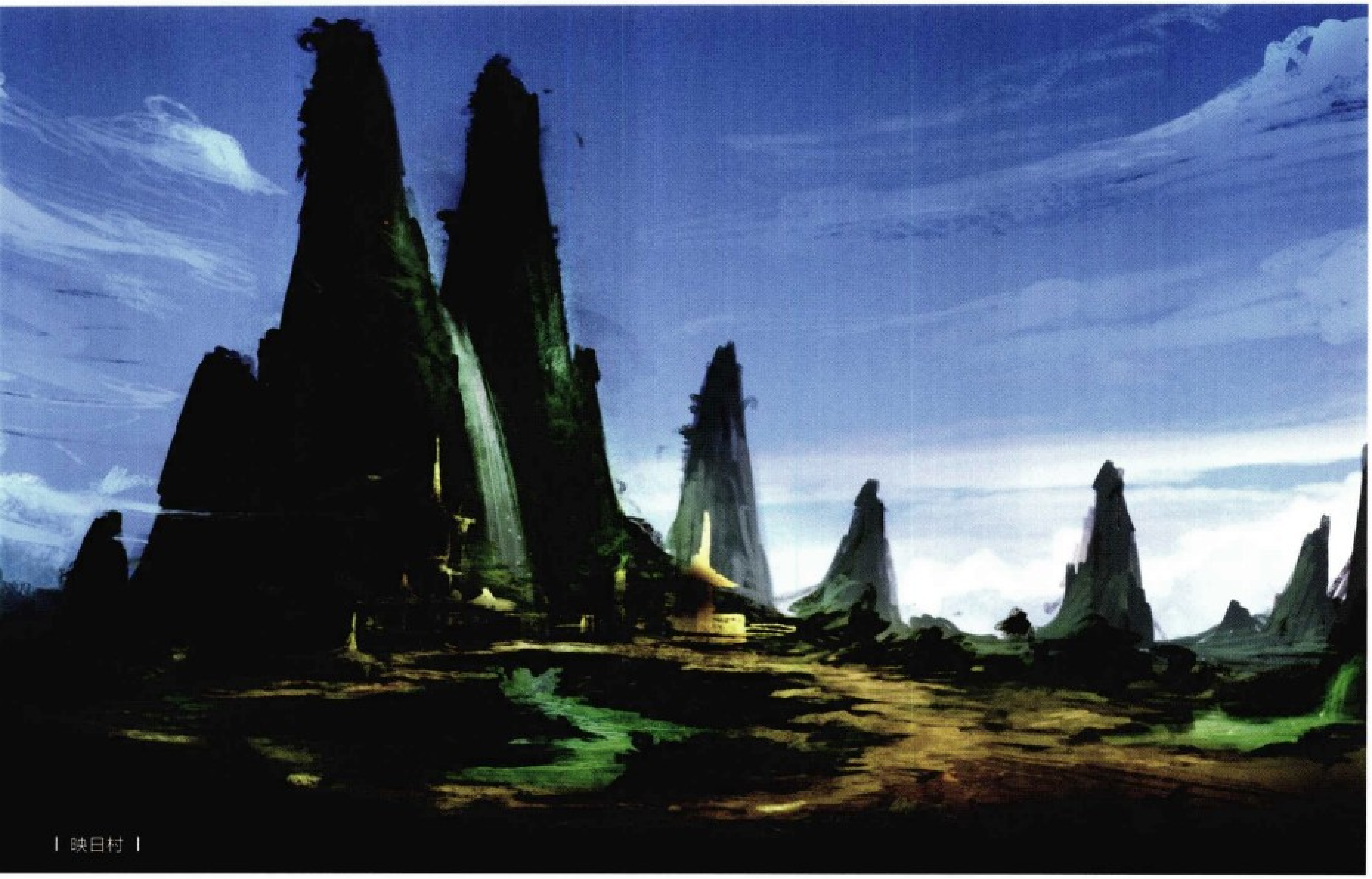
❙ 炎火山 ❙



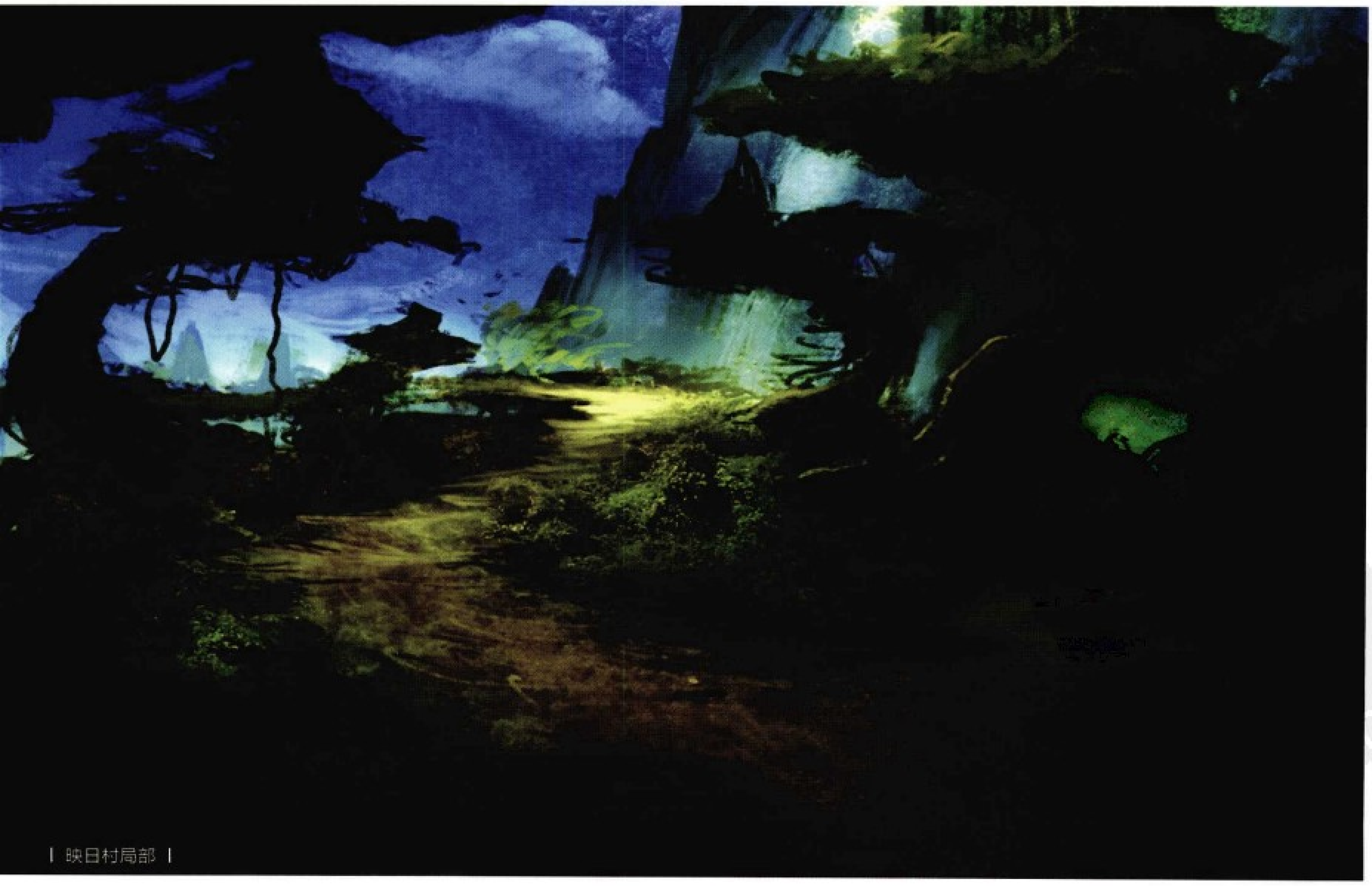
❙ 夜影村 1 ❙



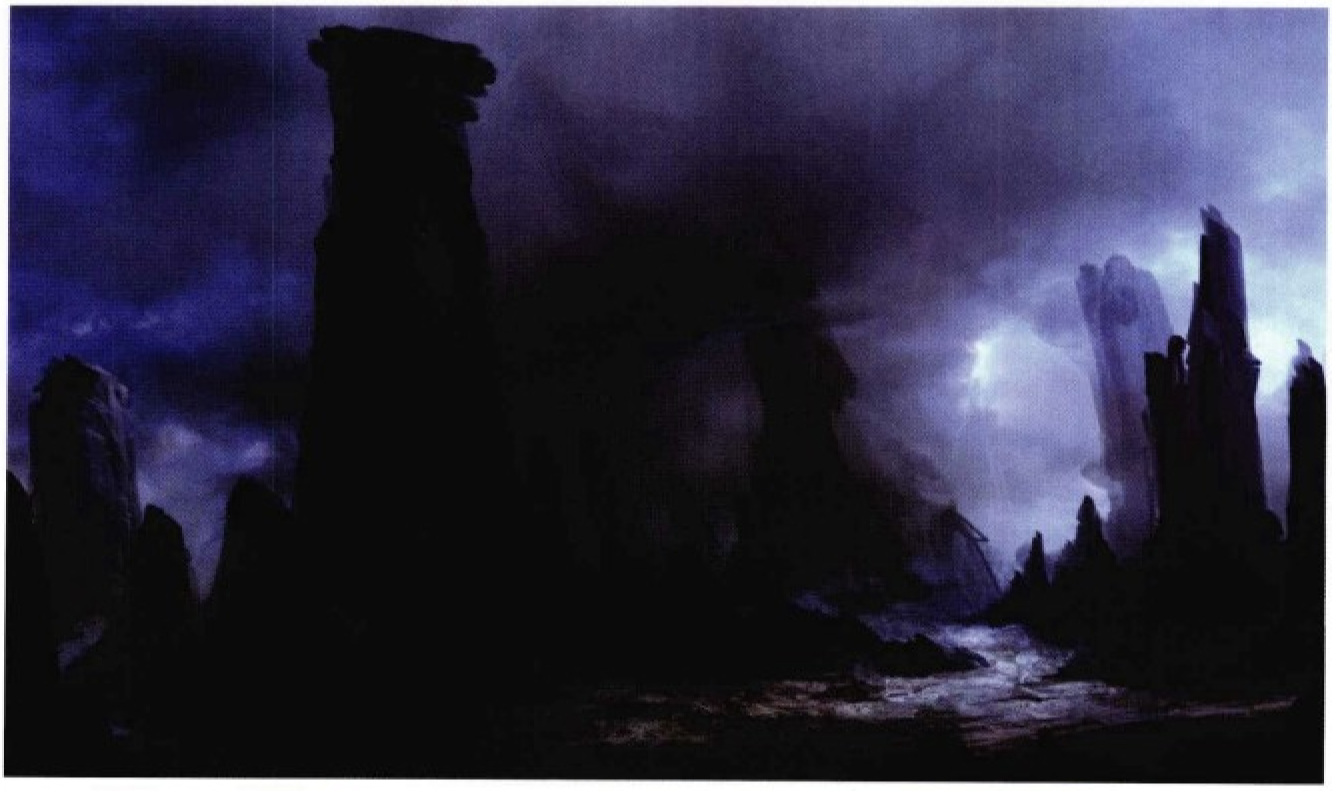
❙ 夜影村 2 ❙

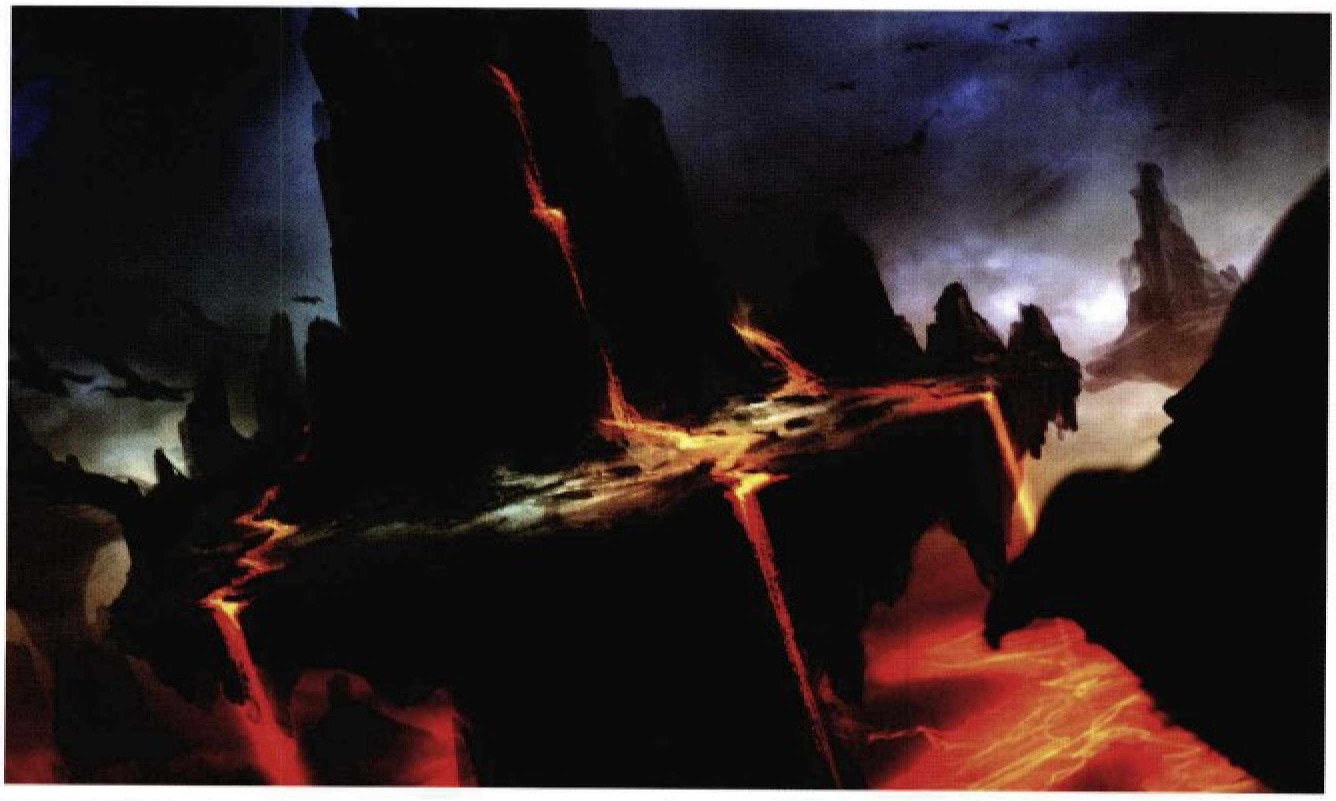


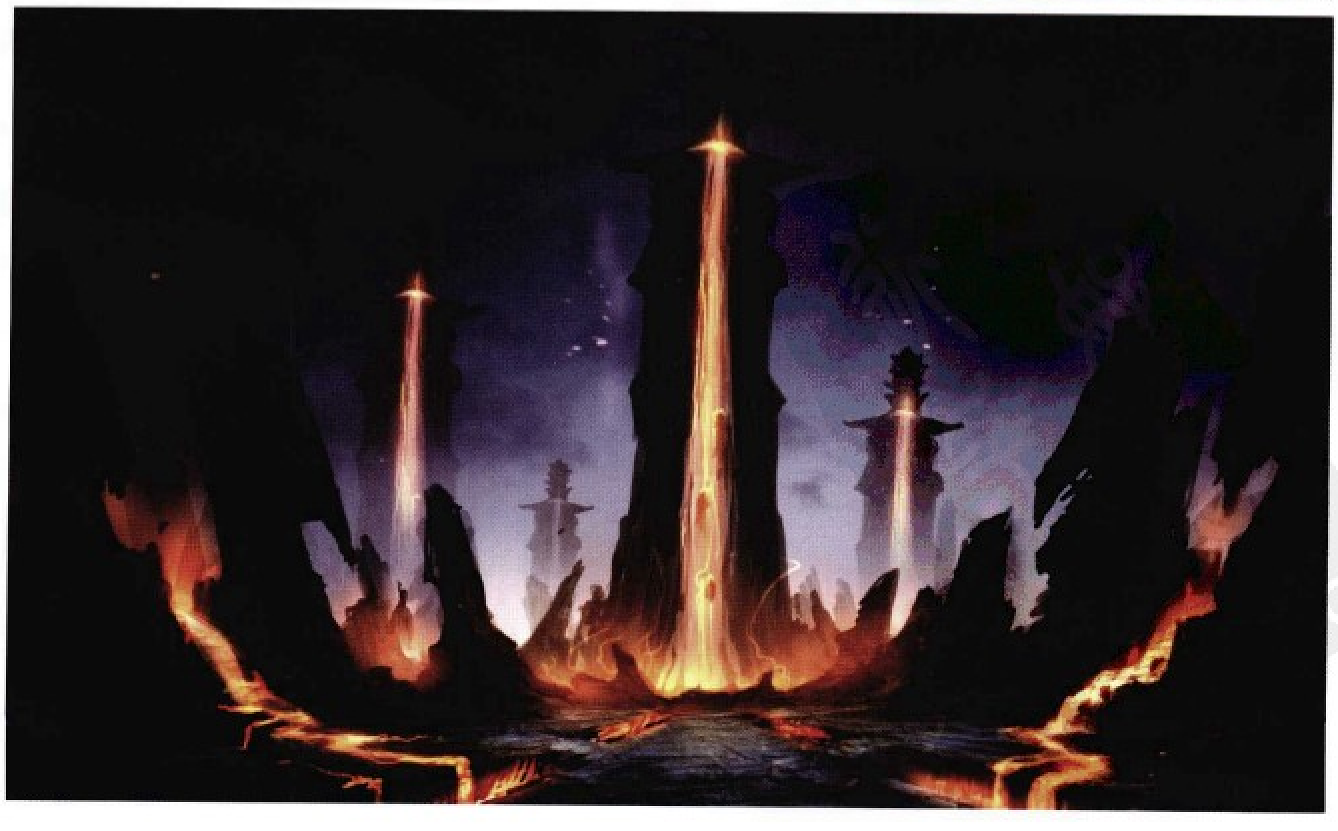
| 映日村 |

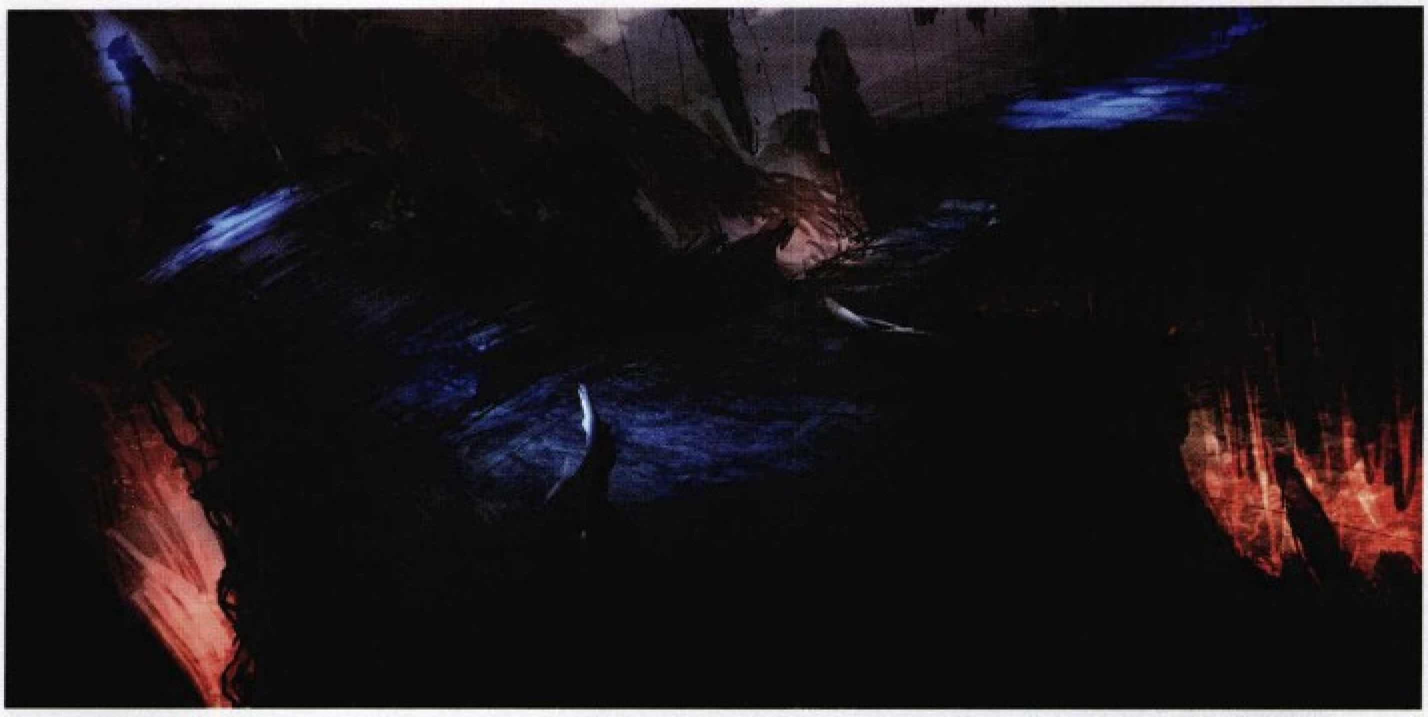


| 映日村局部 |

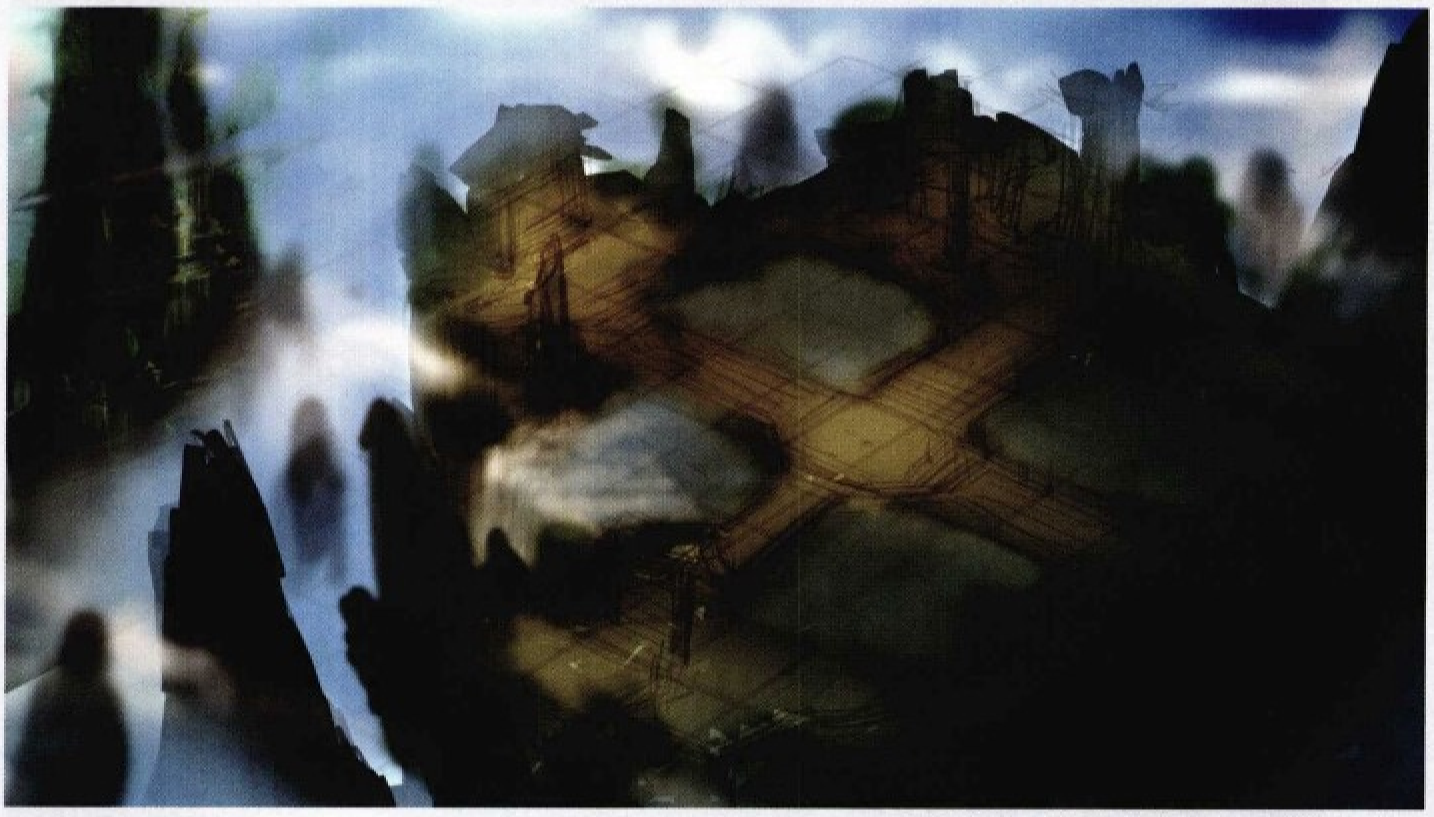

| 主城概念设计图 1 |


| 主城概念设计图 2 |

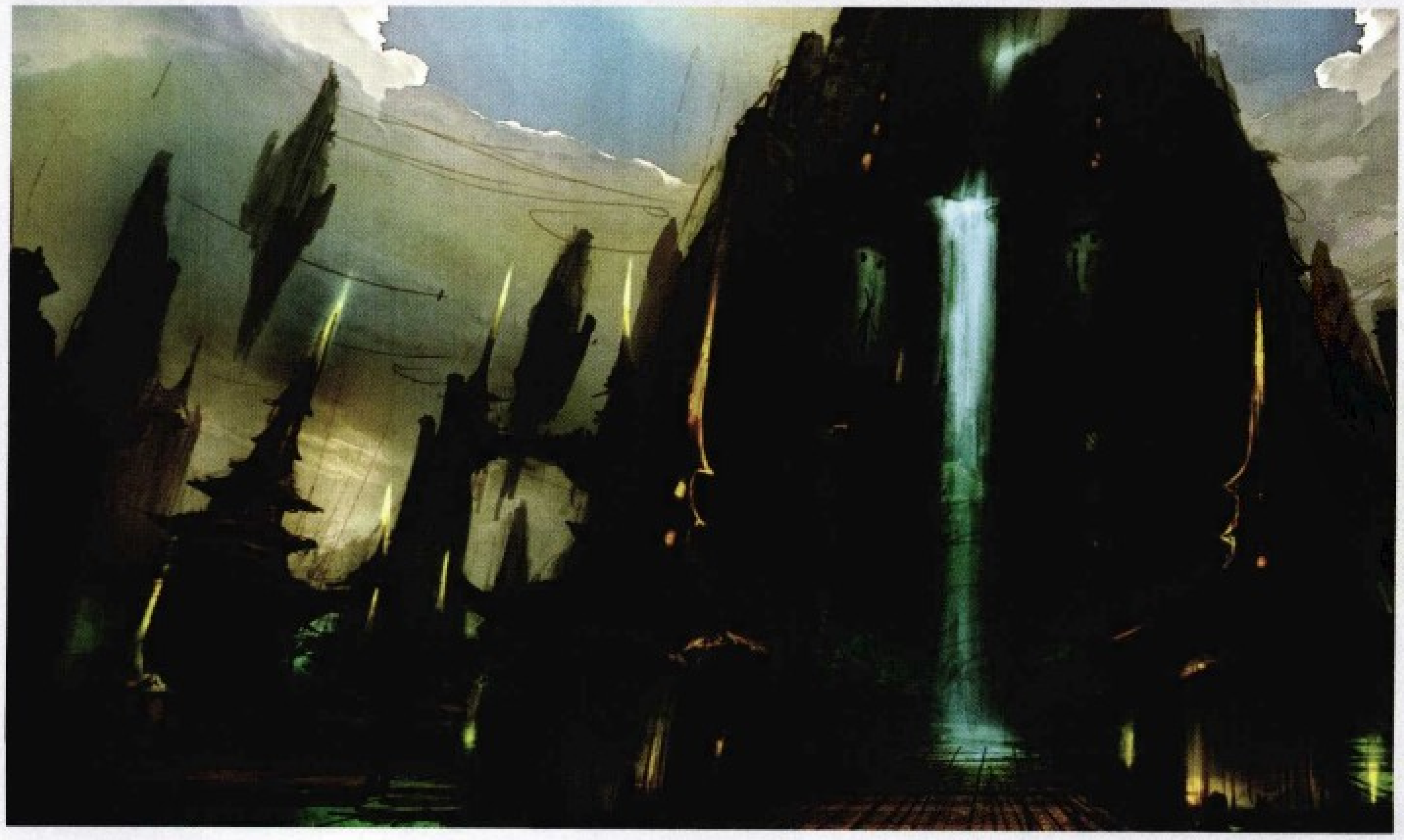

| 主城概念设计图 3 |



主城详细设计图

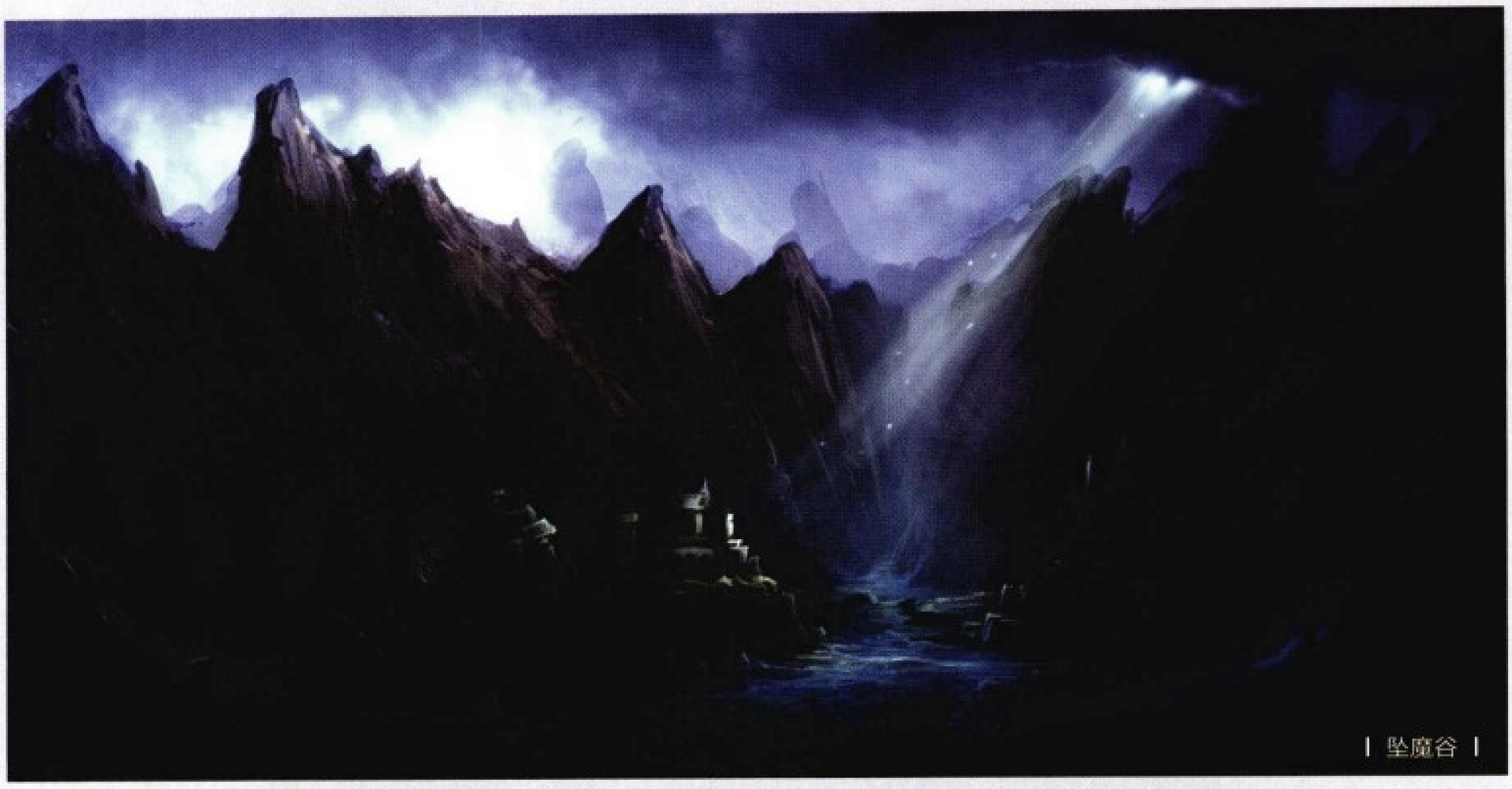


主城详细设计草图

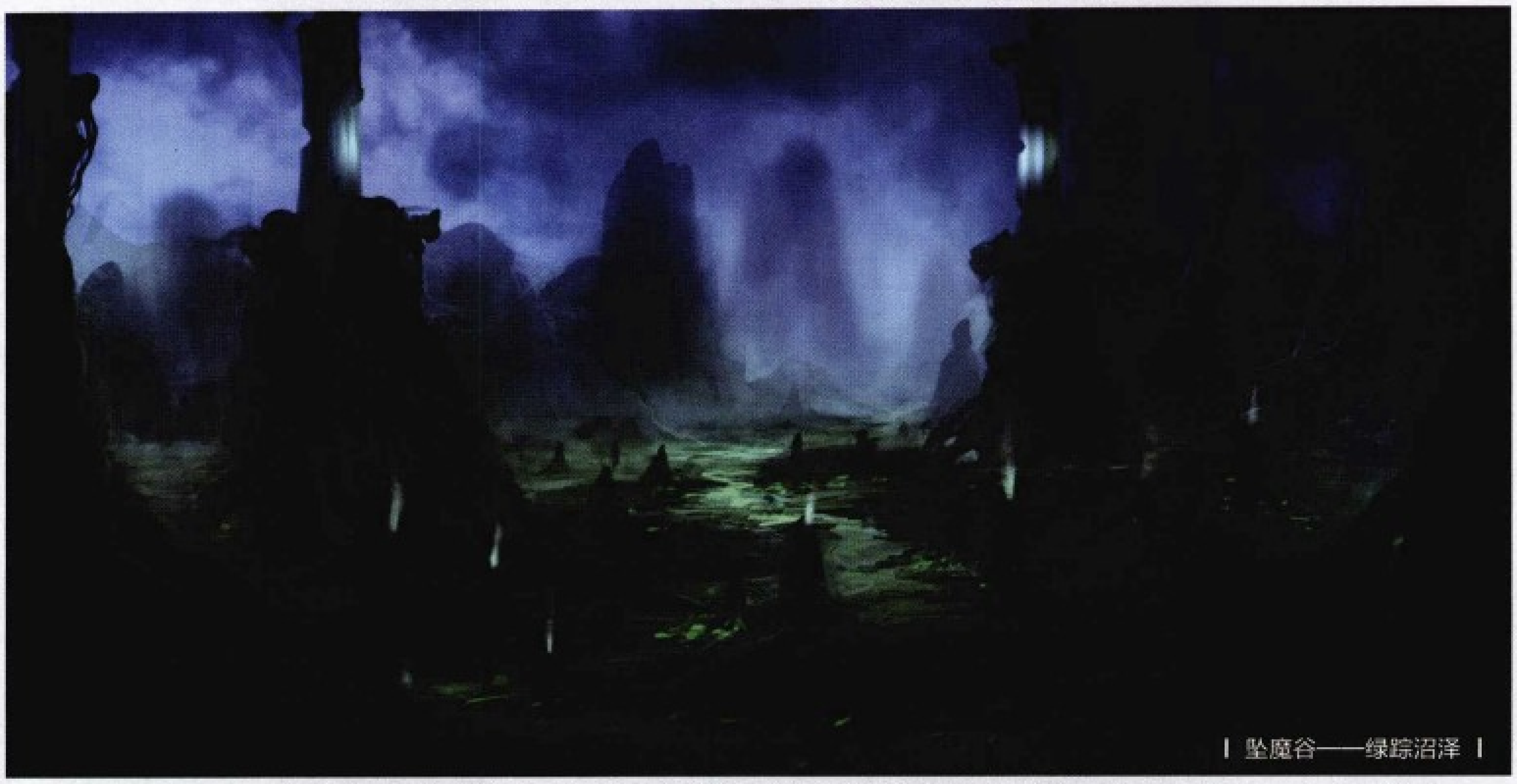


主城详细设计实际游戏画面

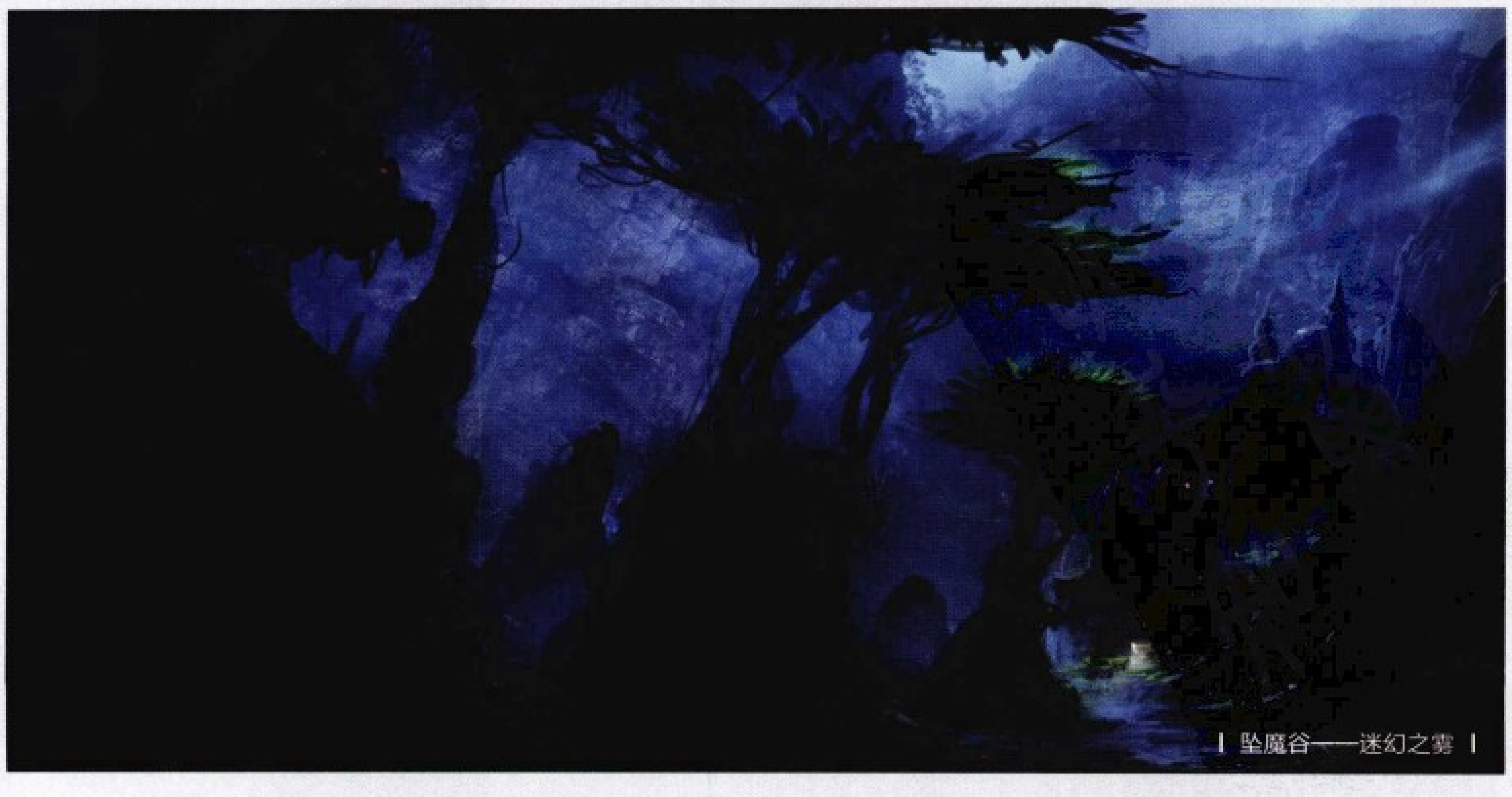
PDG



坠魔谷



坠魔谷——绿踪沼泽



坠魔谷——迷幻之雾

第 6 章 《Warrior Epic》国际化概念游戏项目展示

项目简介：《Warrior Epic》产品

游戏类型：2.5D MMORPG

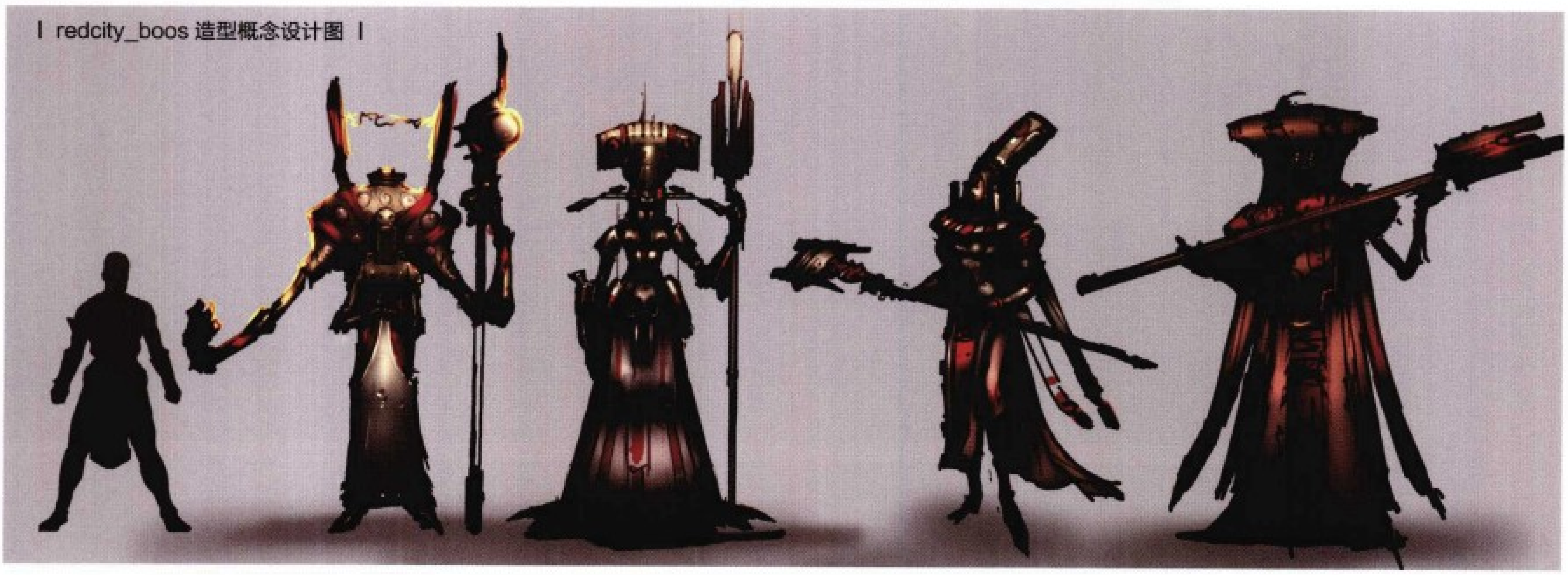
这款游戏，是我在 2007 年加入朱峰带领的中国团队时合作的，当时这款游戏已经在北美上市，不难看出朱峰带领的队伍对设计性和光影效果有很高的艺术要求，这也是我主动加盟他的团队的原因，对我来说，能够接触国际化设计理念是人生中最有价值的机遇了。

朱峰的要求自然很高，但是他不会天天去强调该怎么设计，一切都要靠自己的努力，他会先做很多的概念方案，定好后，我们会选择讨论，选出好方向后，就按这个方向进行设计拓展，我们都会很自觉地把握每一天的工作时间，第一天尽量多地把所想的方案都画出来，第二天他会来进行选择。

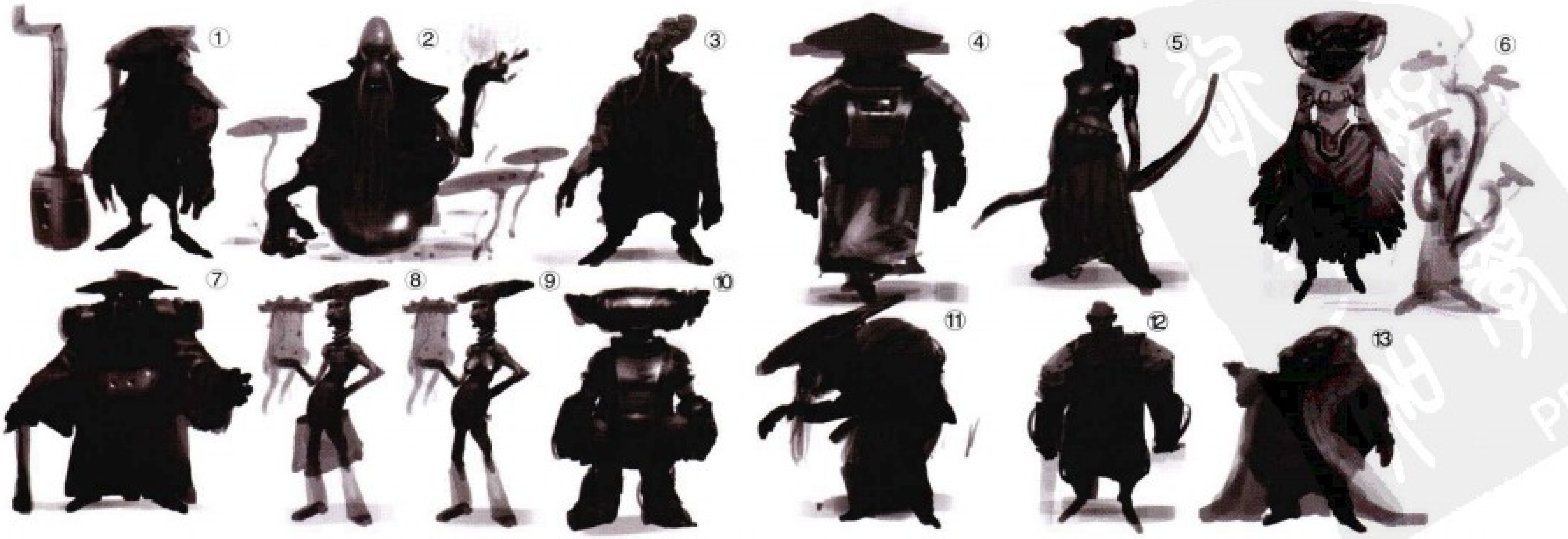
作这些设计时我就把朱峰当成我的合作客户，我必须更多、更主动地展示自己的设计能力，来打动他给我“投资”，所以以这样的心态，我会更自觉、更有效地掌控和珍惜每一天的创作时间。

6.1 概念草图

在设计怪物的时候，有段时间我真的很难适应，因为朱峰要求的造型都很微妙，他只告诉我要多从真实的事物里去寻找有趣的元素和形状，并将它们组合成全新的、别人没见过的造型，这样你的设计就成功了。我练了很长一段时间，渐渐地喜欢上在接到新设计方案时，花一天的时间将能想到的造型全部设计出来，直到把想法榨干的工作方式。大家往下看吧。

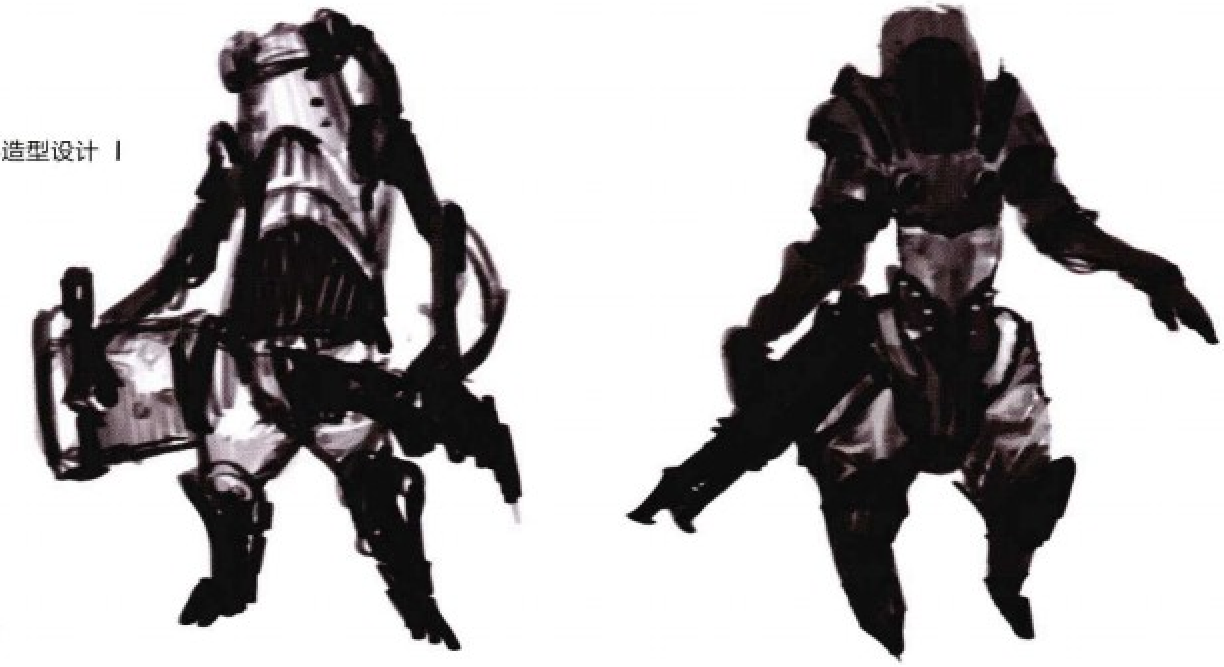


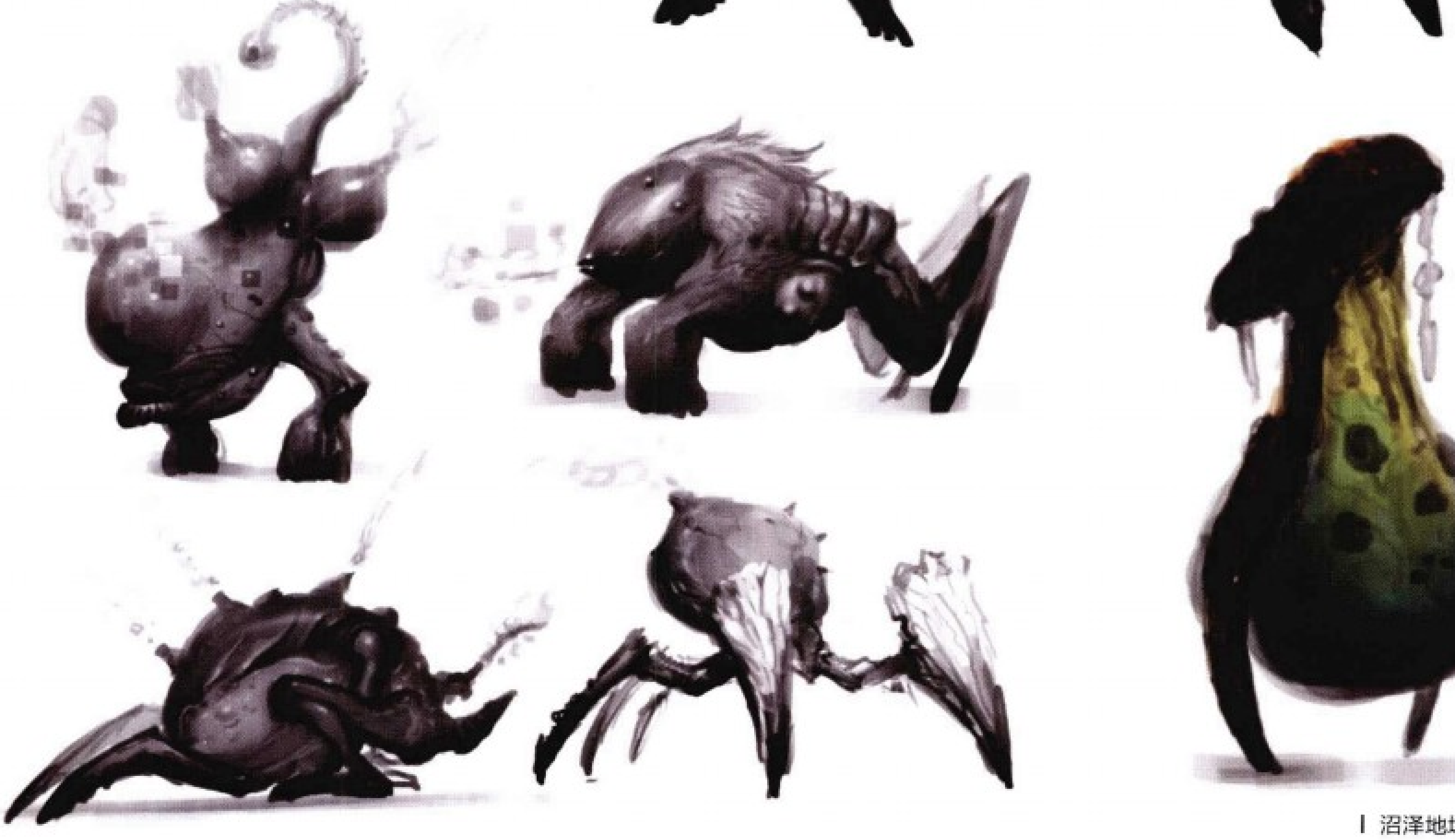
Ⅰ redcity_boos 造型概念设计图 Ⅰ



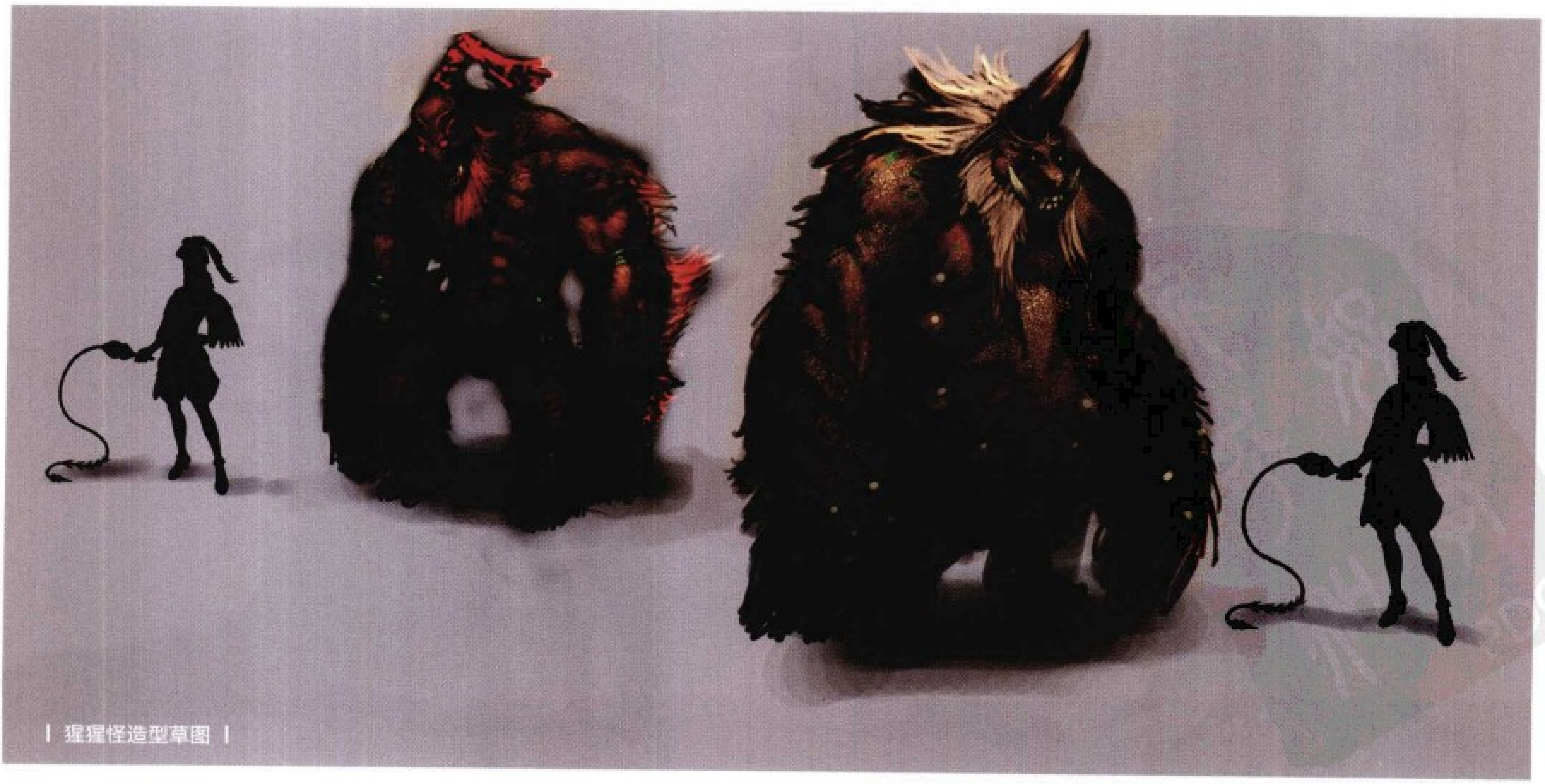
Ⅰ 沼泽地域里居住的居民造型方案集合 Ⅰ

沼泽区域里的生化兵造型设计

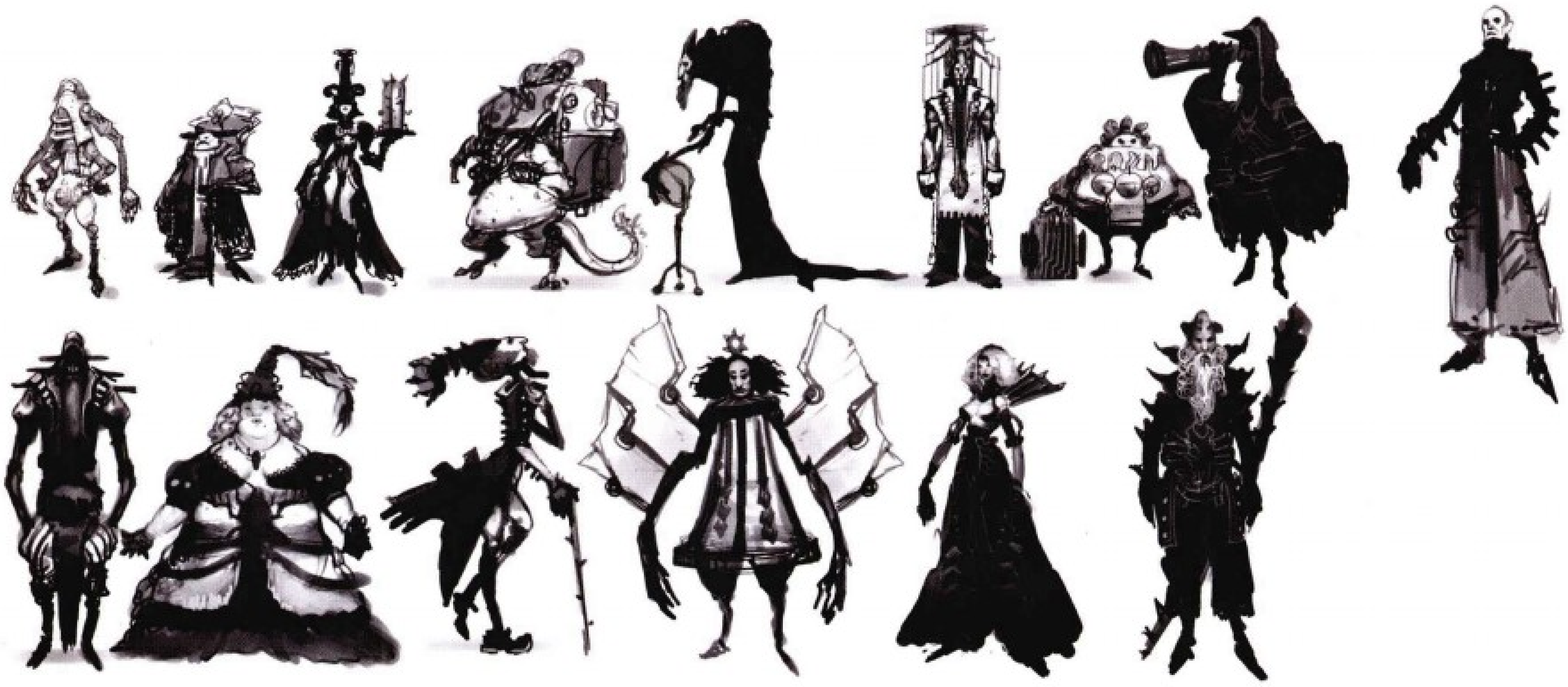




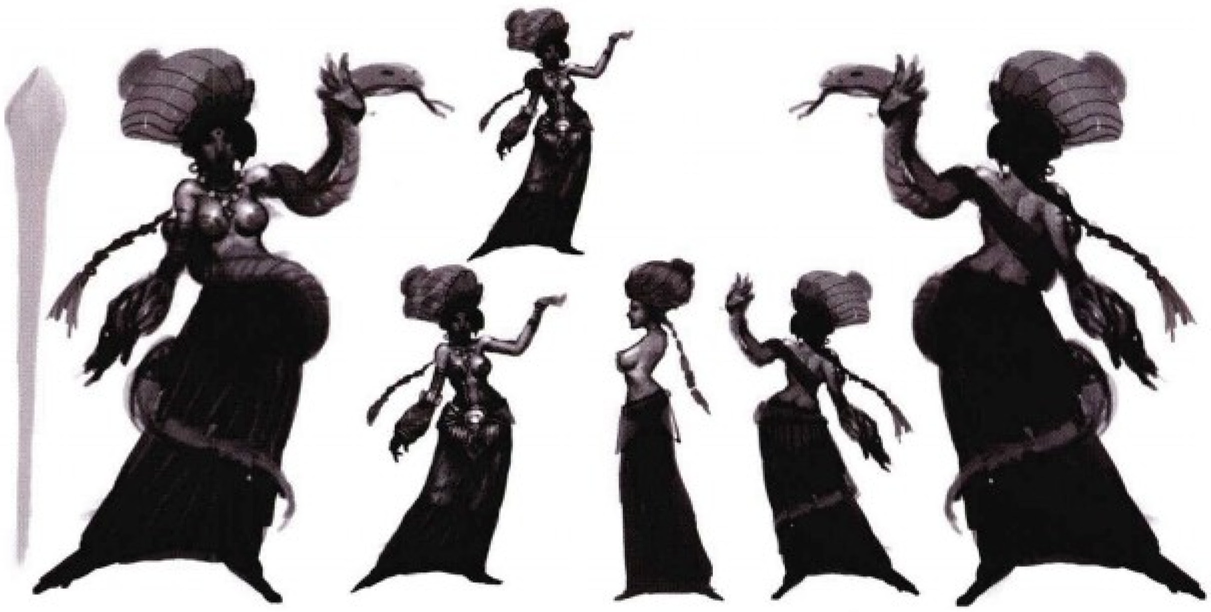
沼泽地域里的生物怪



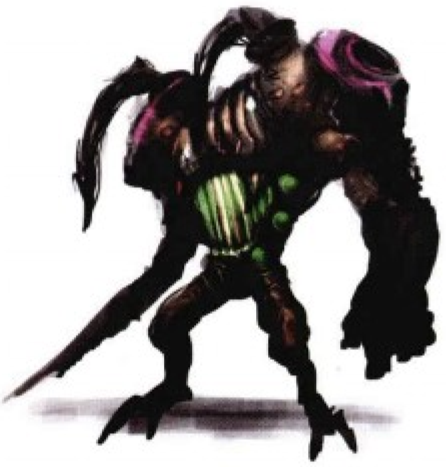
猩猩怪造型草图

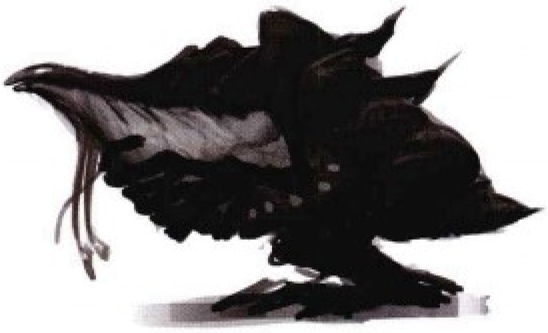


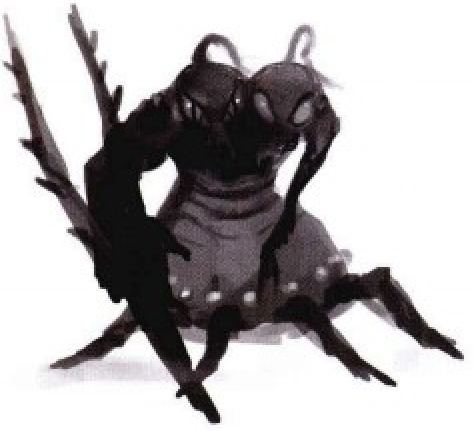
这是一套法国贵族魔法师的造型，我用一天的时间把各种类型的人物都画出来，直到想法枯竭为止。

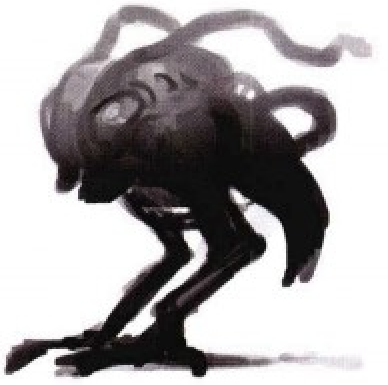


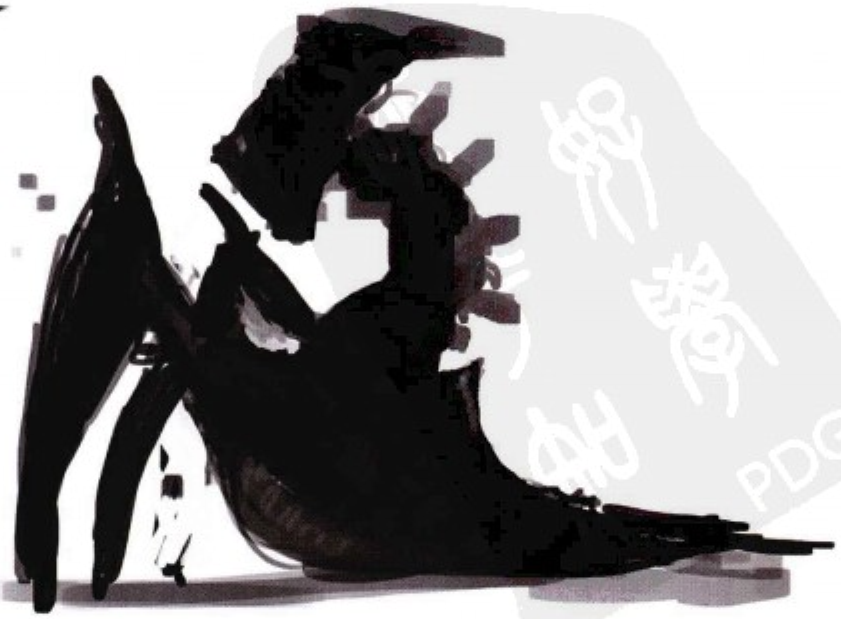
| 女召唤师造型设计 1 |





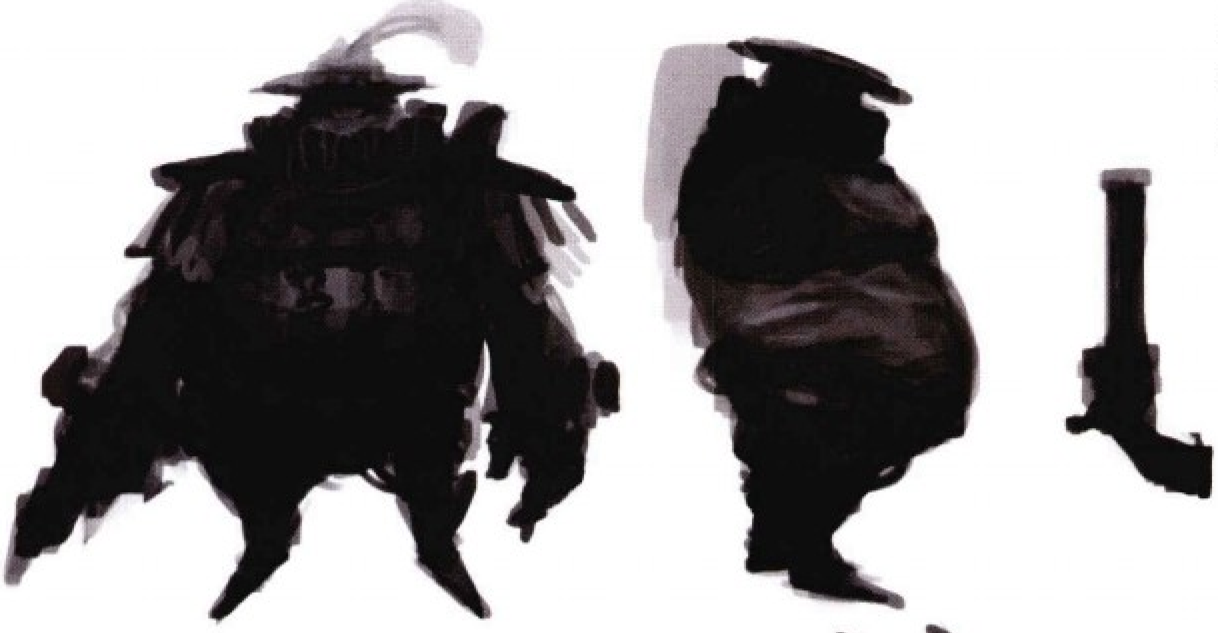


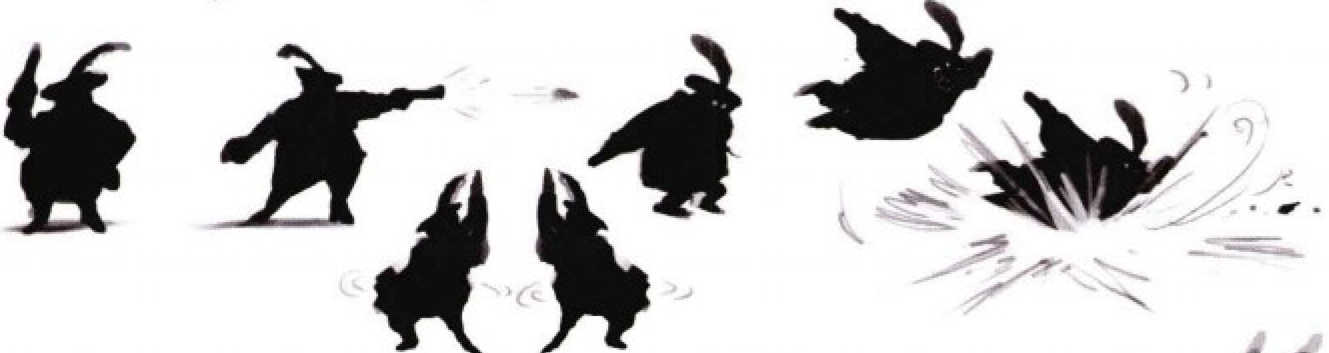


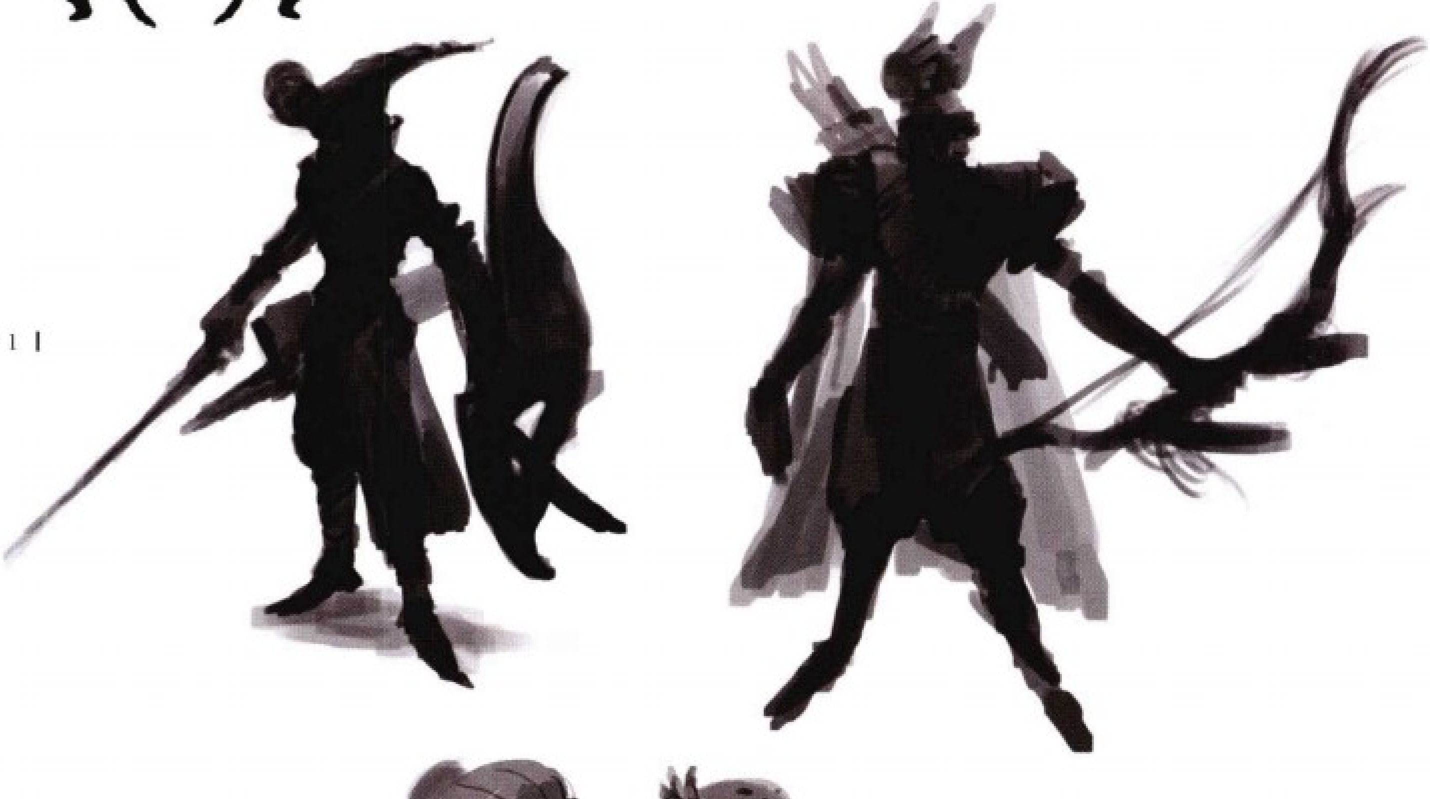


PDG

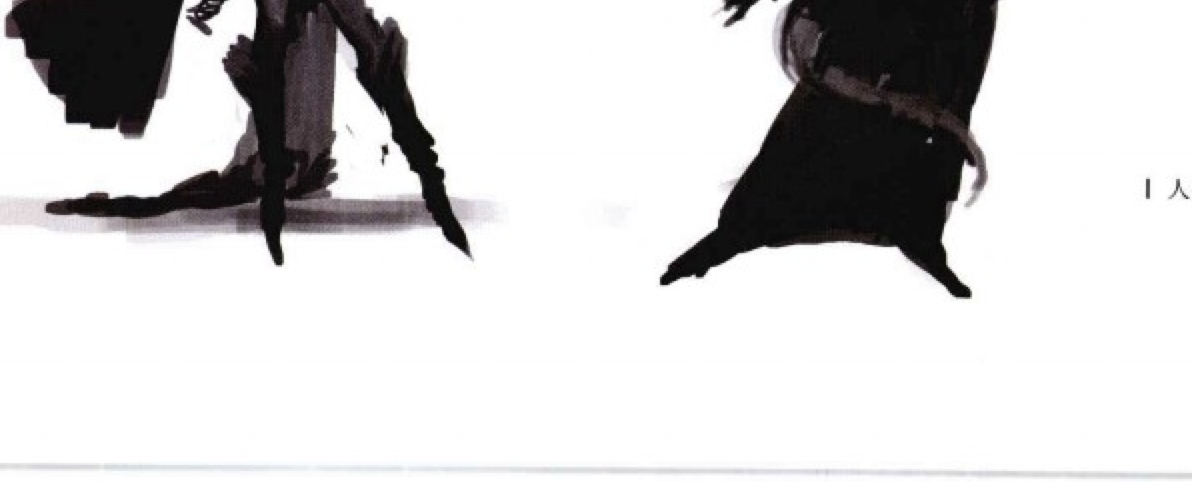
火枪手造型设计，下面我补充了一些搞怪的动作造型，就是为了让角色设计得更生动。







| 人形怪造型设计 1 |



| 人形怪造型设计 2 |

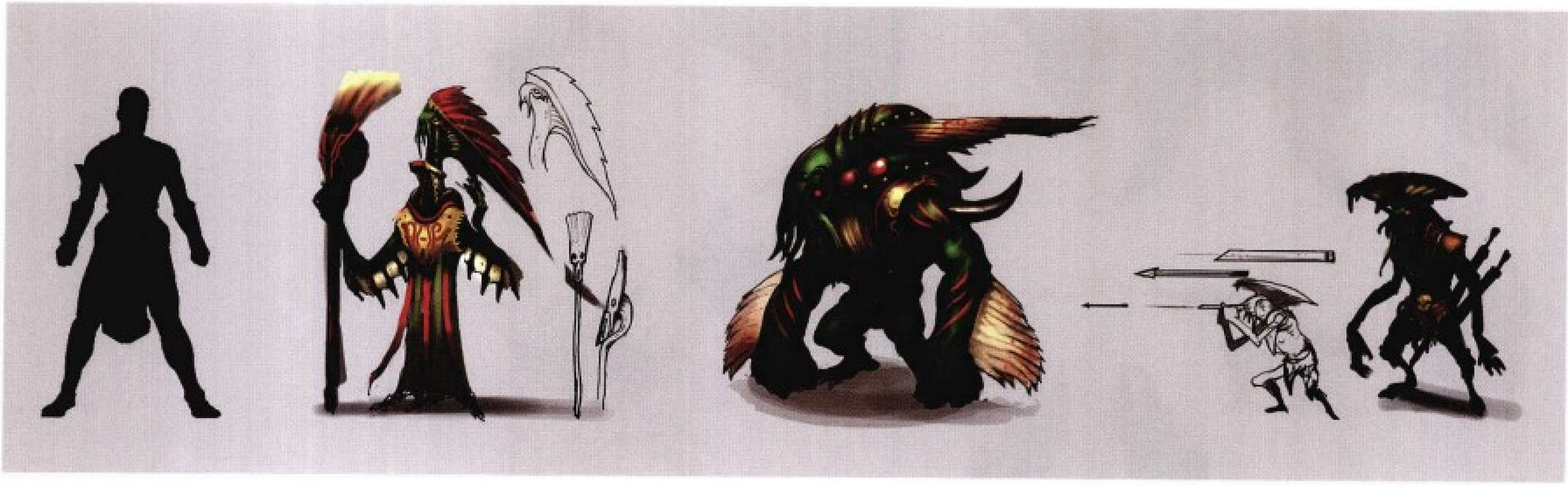
PDG

6.2 Monster 设计

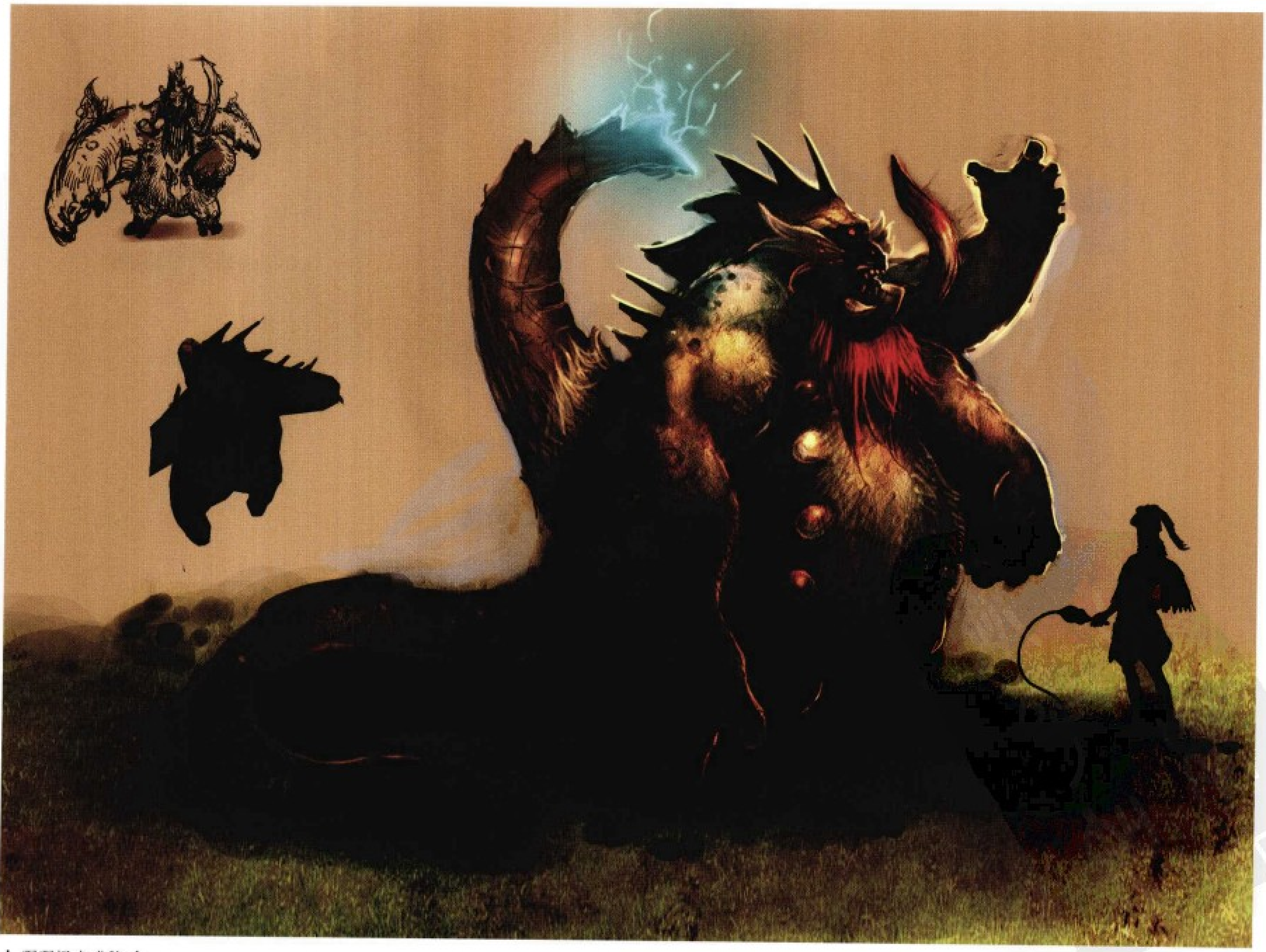
由于这个项目没有太多风格上的限制，任何有意思的元素只要设计得合理、有趣，就可以展现出来。

有科幻机械的，欧式贵族的、奇幻生物的、东方神秘色彩的、远古文化的等，很多元素都能在这个项目里——体现，这对我们设计者来说绝对是一次设计盛典。

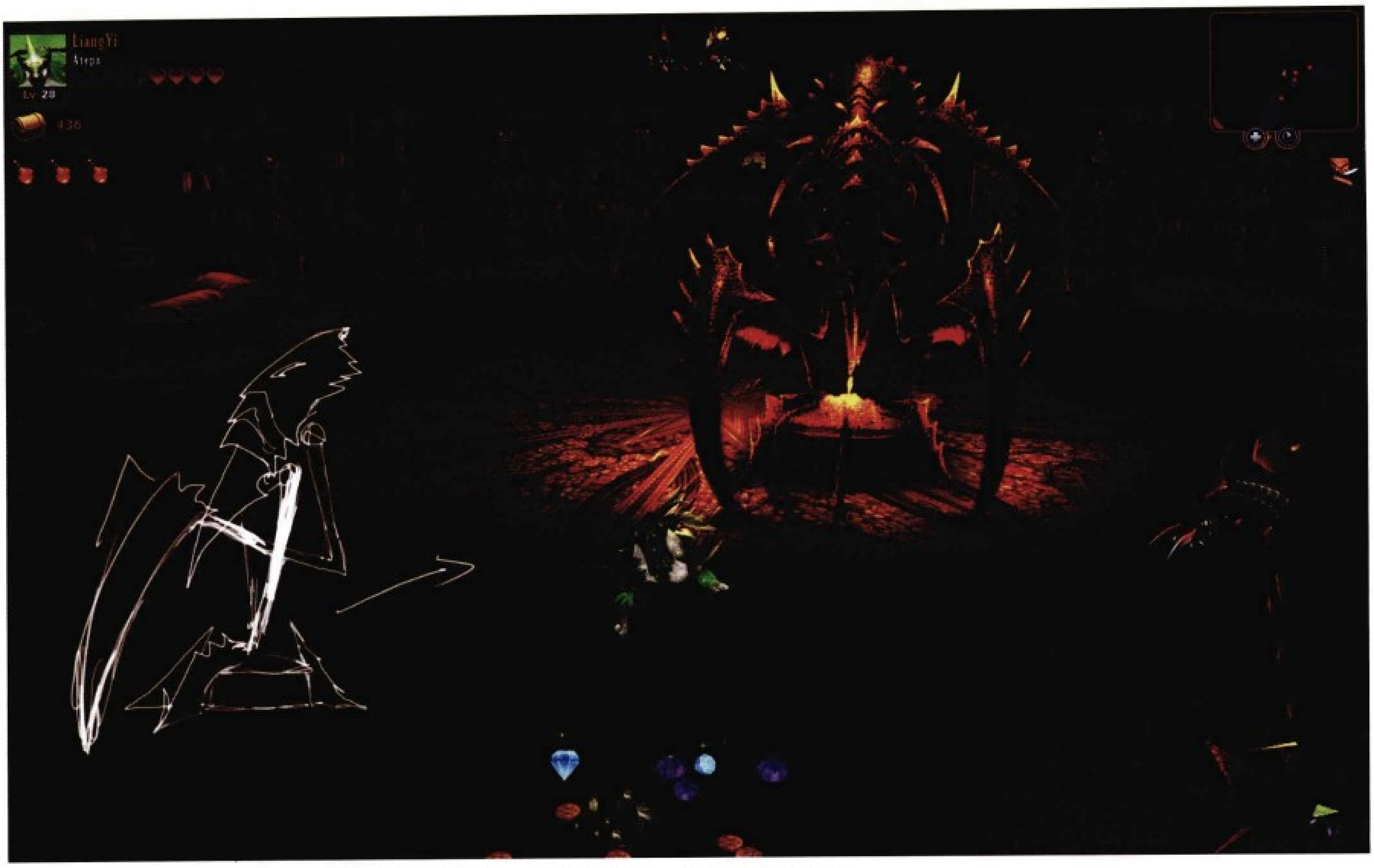
很有挑战，也很过瘾。



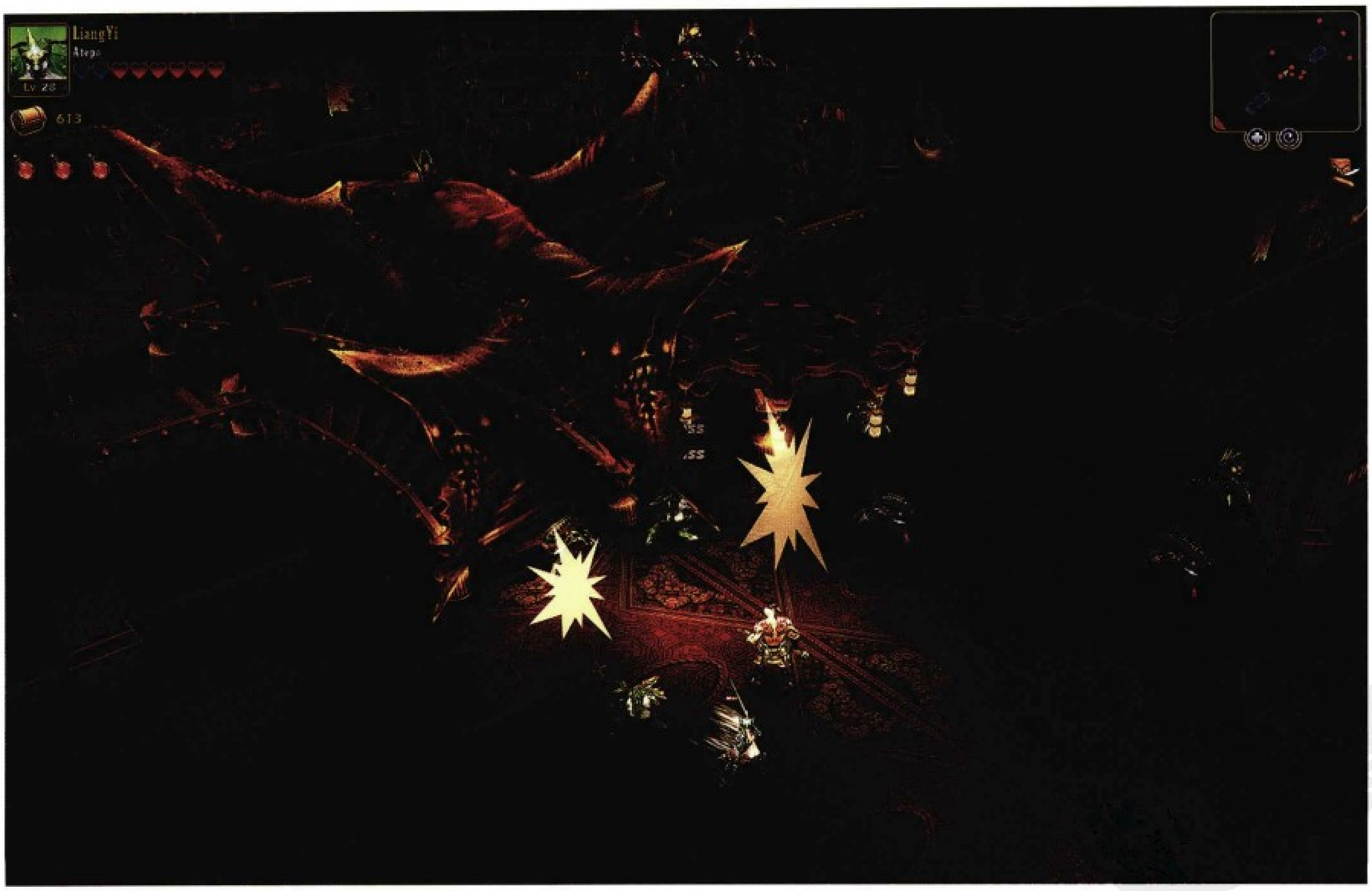
丛林怪正式稿



猩猩怪完成稿

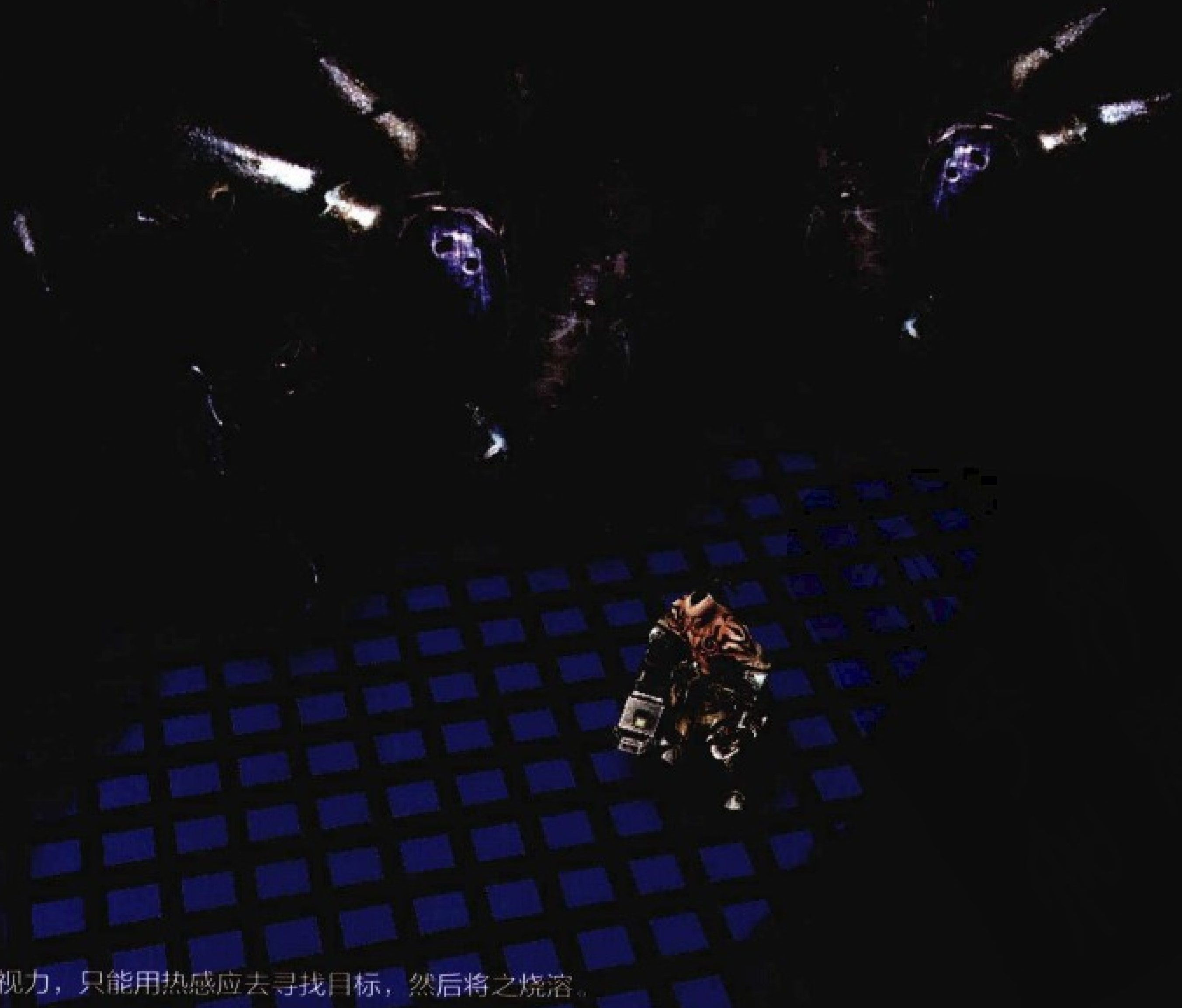

LiangYi
Atepa
Lv 28
436

怪物屋里的物品怪造型，平时是一个物品装饰，一旦你靠近它，它就开始攻击你。

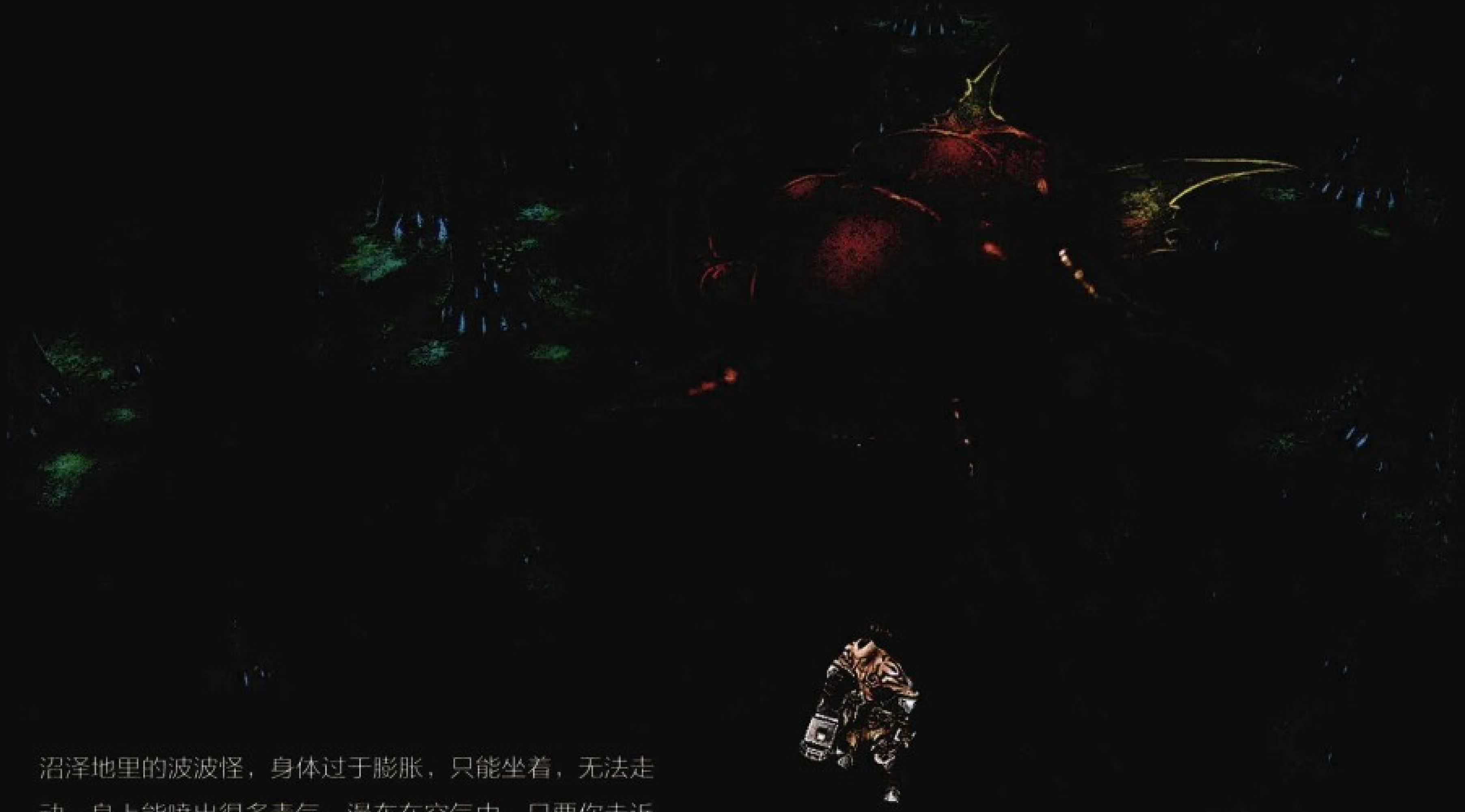

LiangYi
Atepa
Lv 28
613

关卡 BOSS 概念设计，模拟了一场英雄们要进入下一关时必须将这大怪打到的场景。

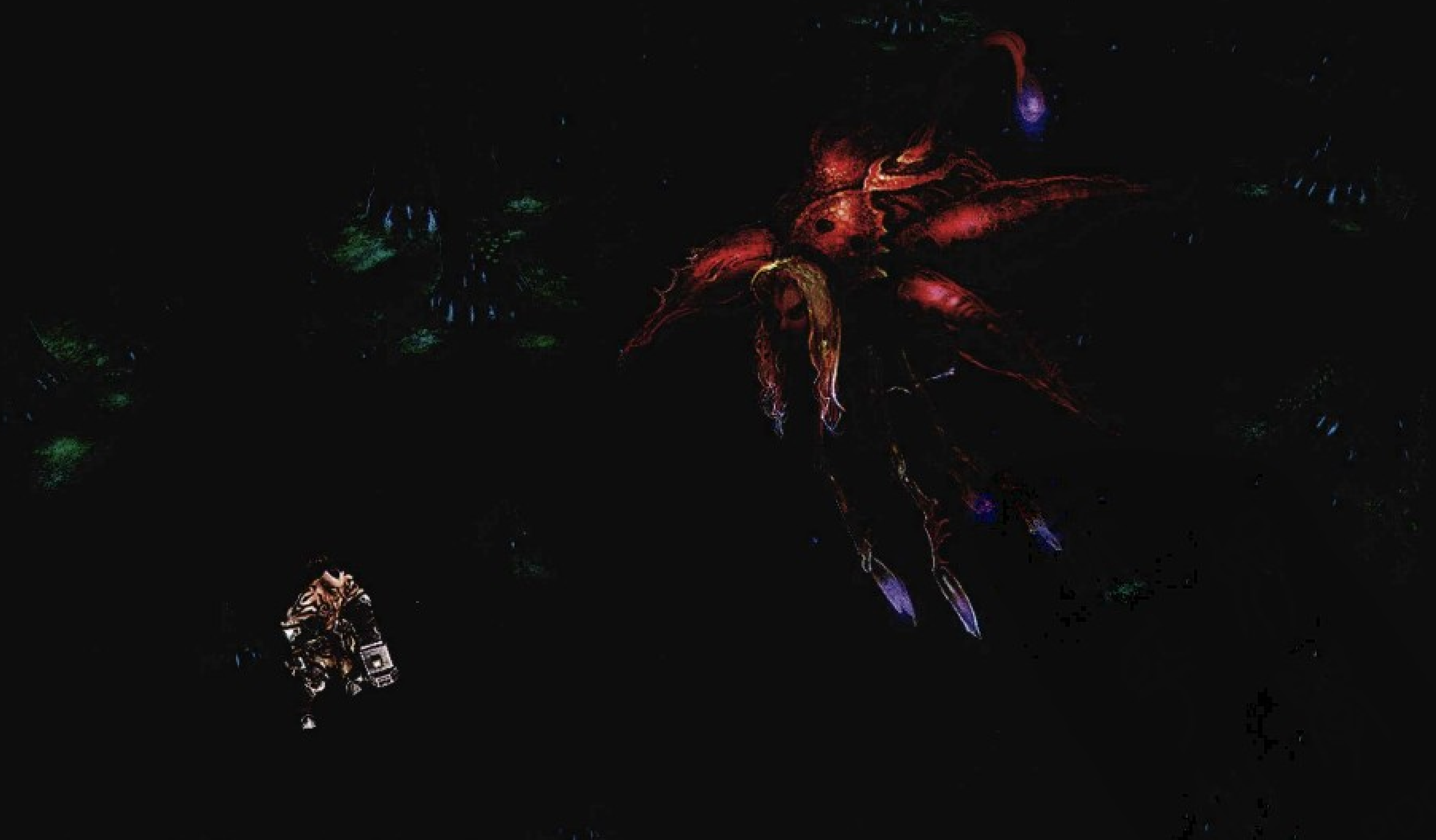
大型生化兵造型，我很喜欢这种冷冰冰的、没有感情的家伙，不过最后没有采用。



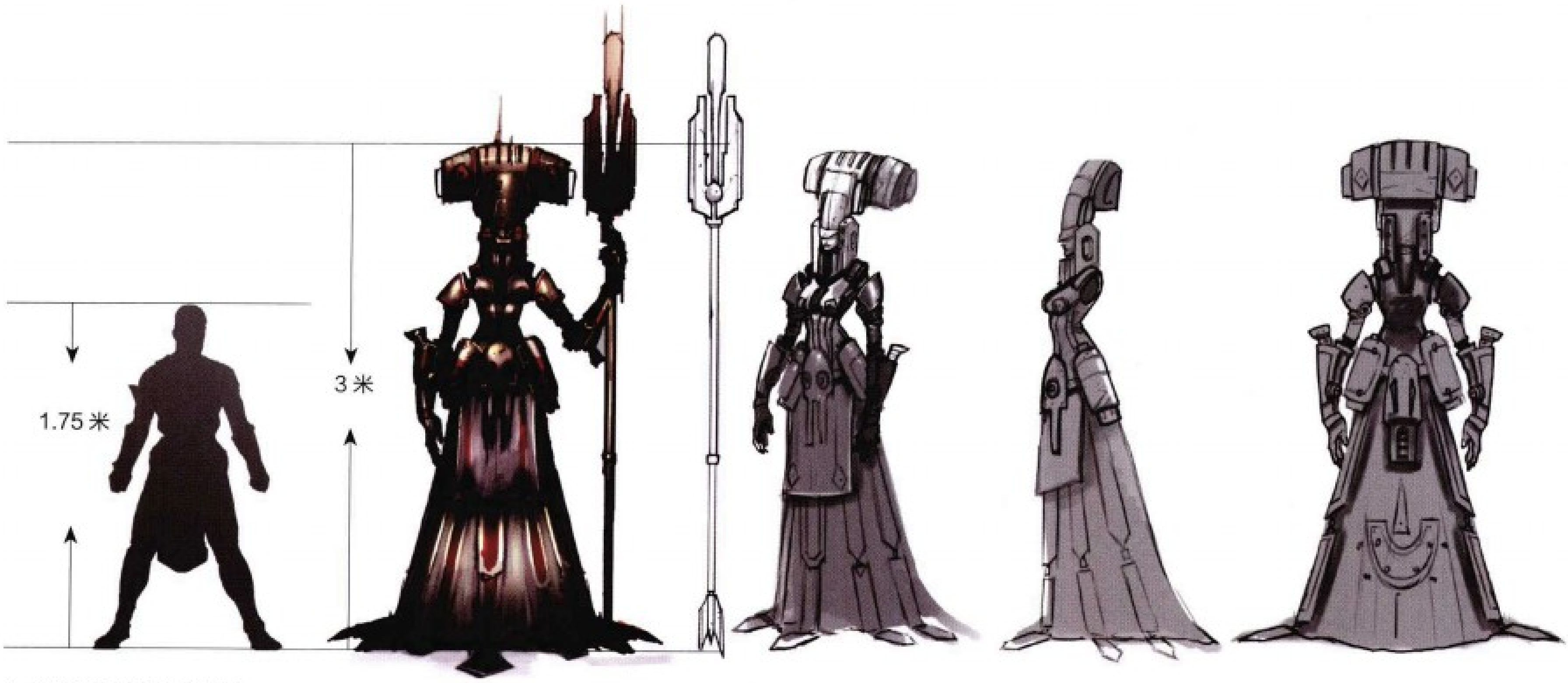
机械四足怪，他们没有视力，只能用热感应去寻找目标，然后将之烧溶。



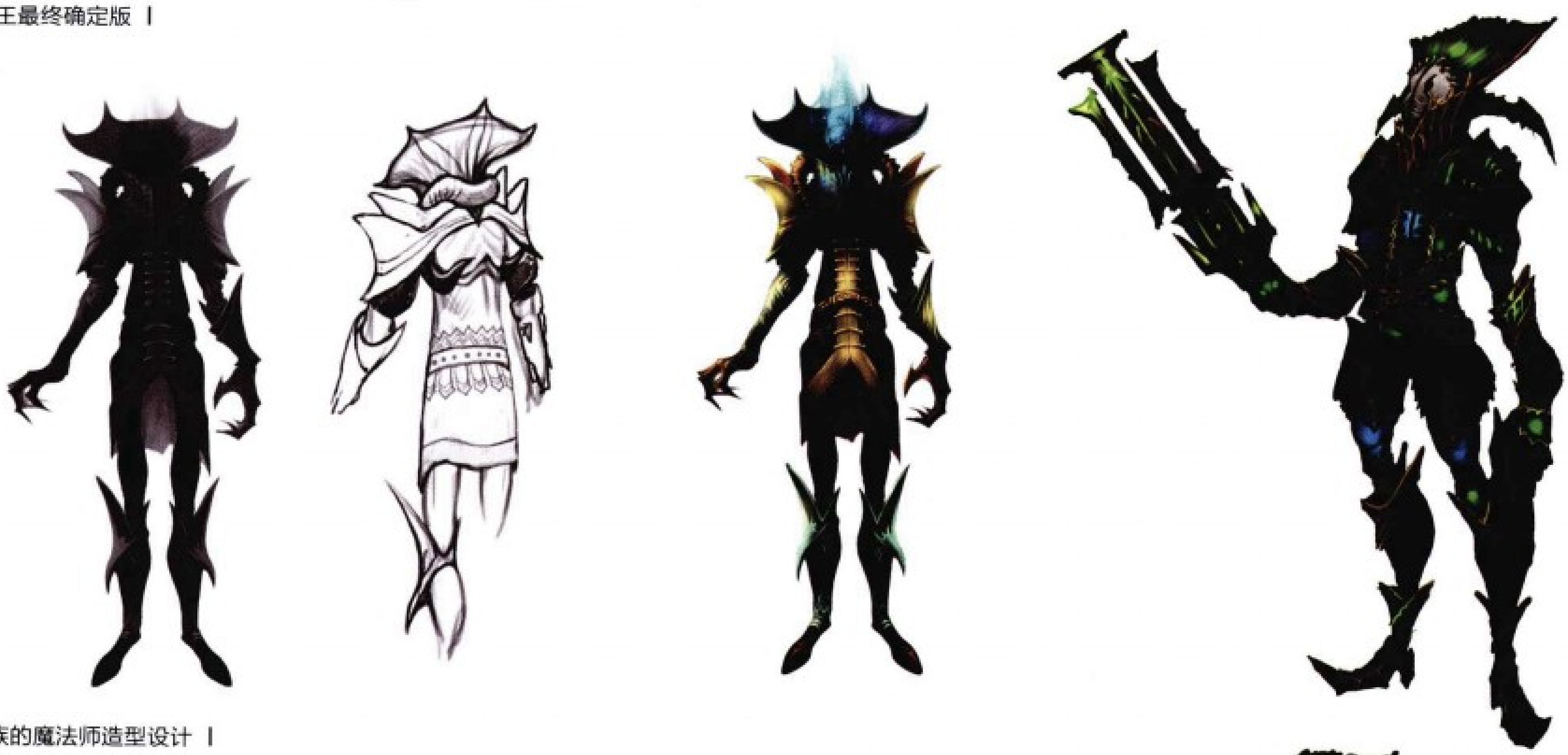
沼泽地里的波波怪，身体过于膨胀，只能坐着，无法走动，身上能喷出很多毒气，漫布在空气中，只要你走近它的区域，你很快就会被它毒死。



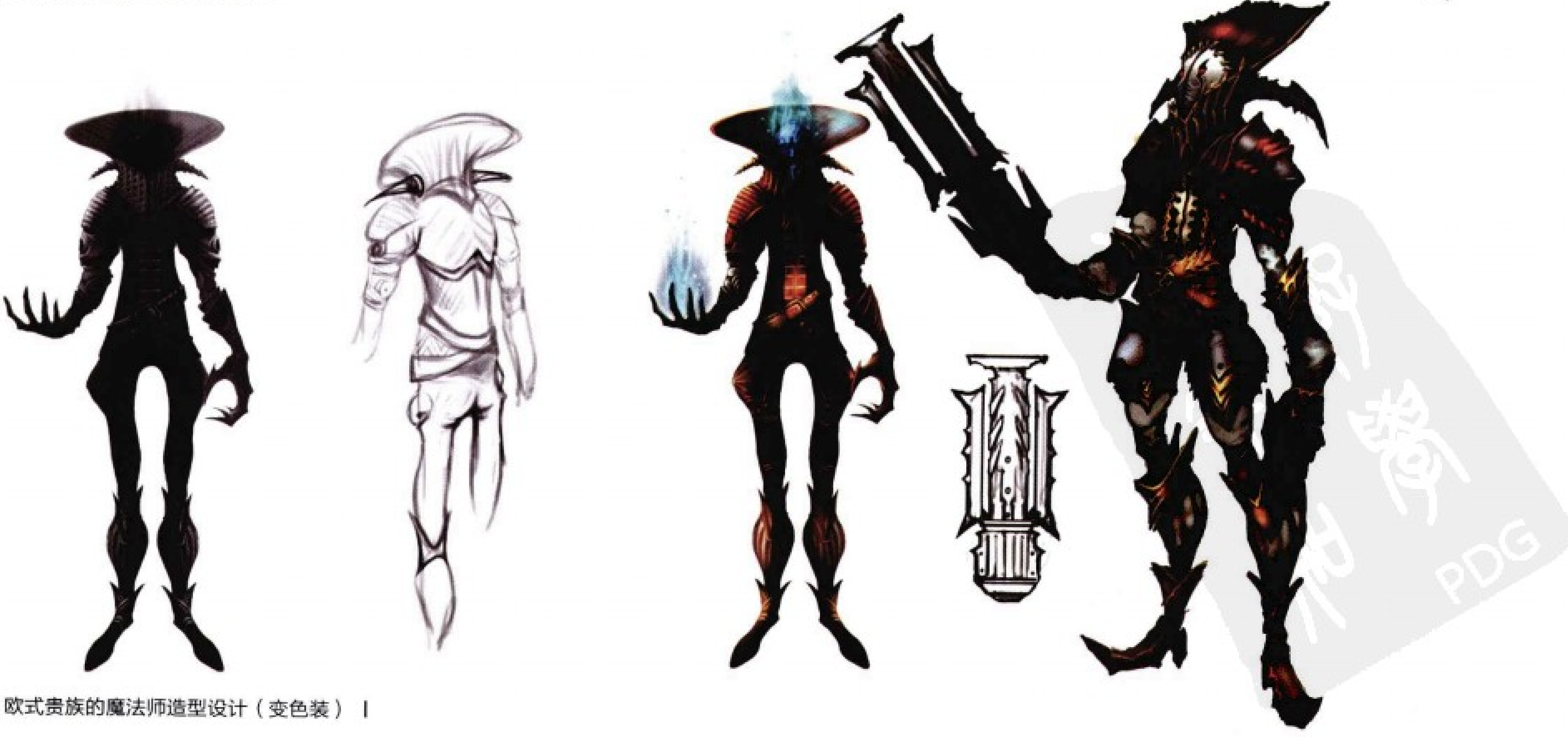
沼泽飞蛾女王，这个设计有些奇怪，主要是人头部分设计得太具象了，没有什么新鲜感，最后没采用。



机械女王最终确定版

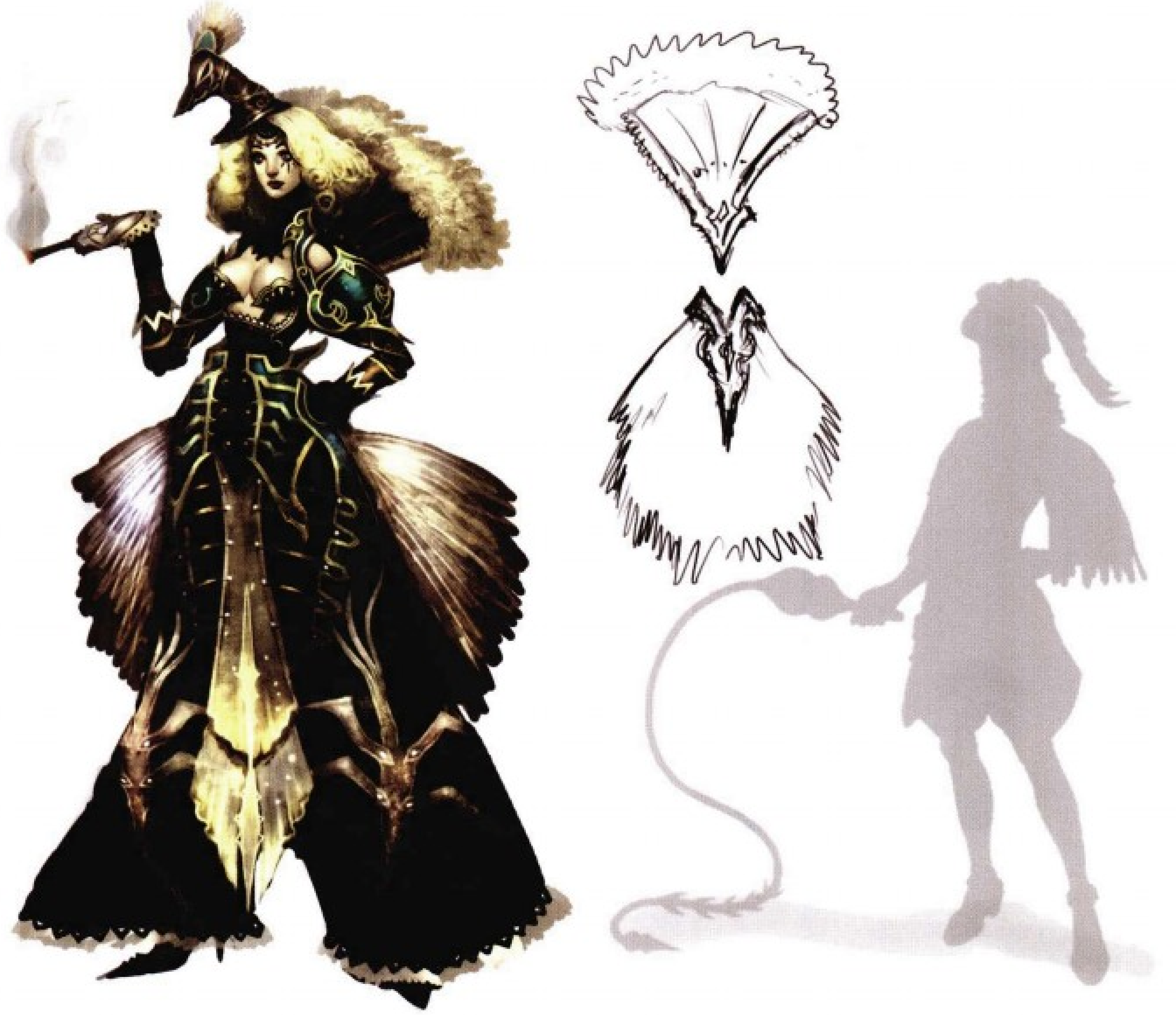


欧式贵族的魔法师造型设计

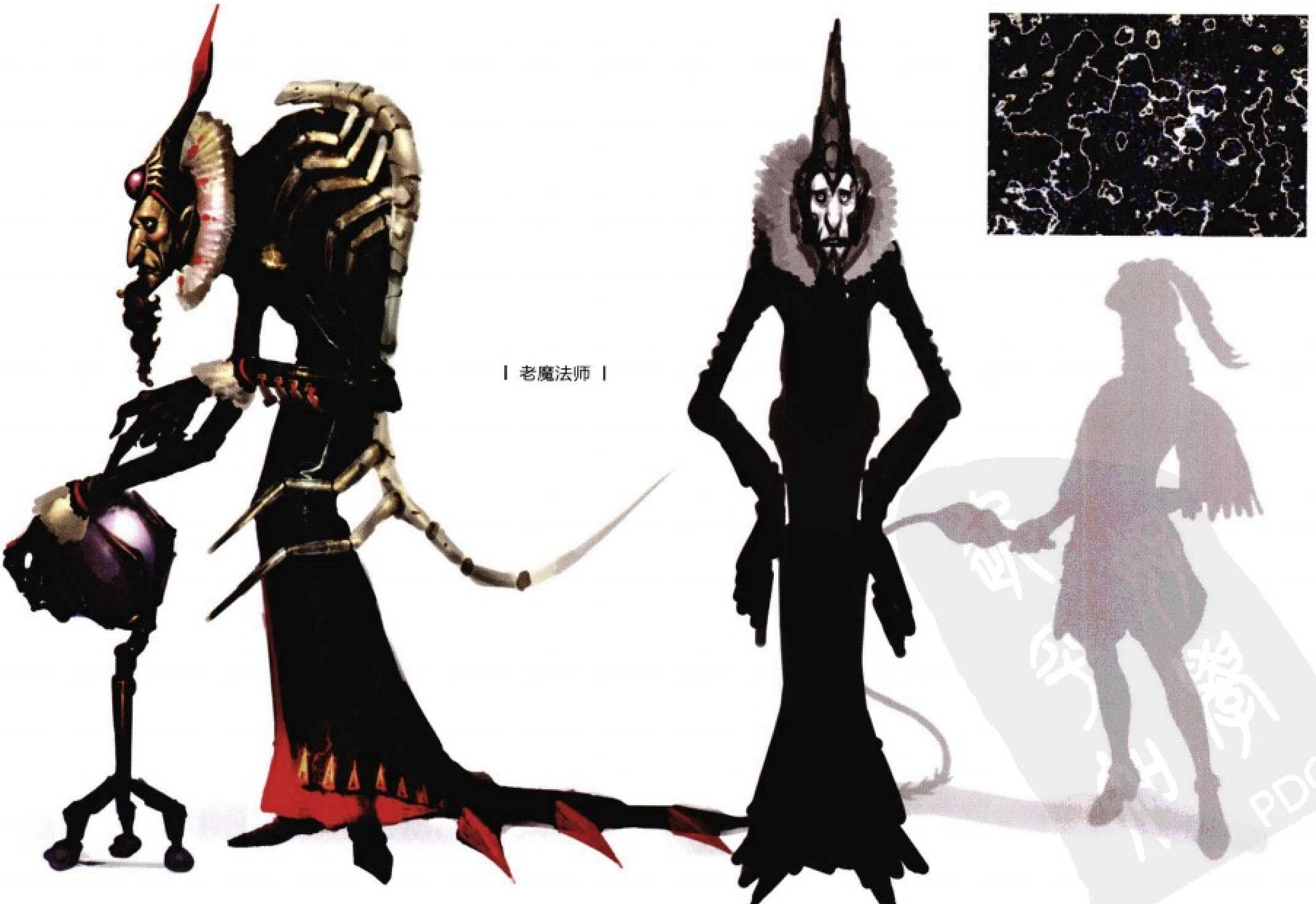


欧式贵族的魔法师造型设计（变色装）

PDG

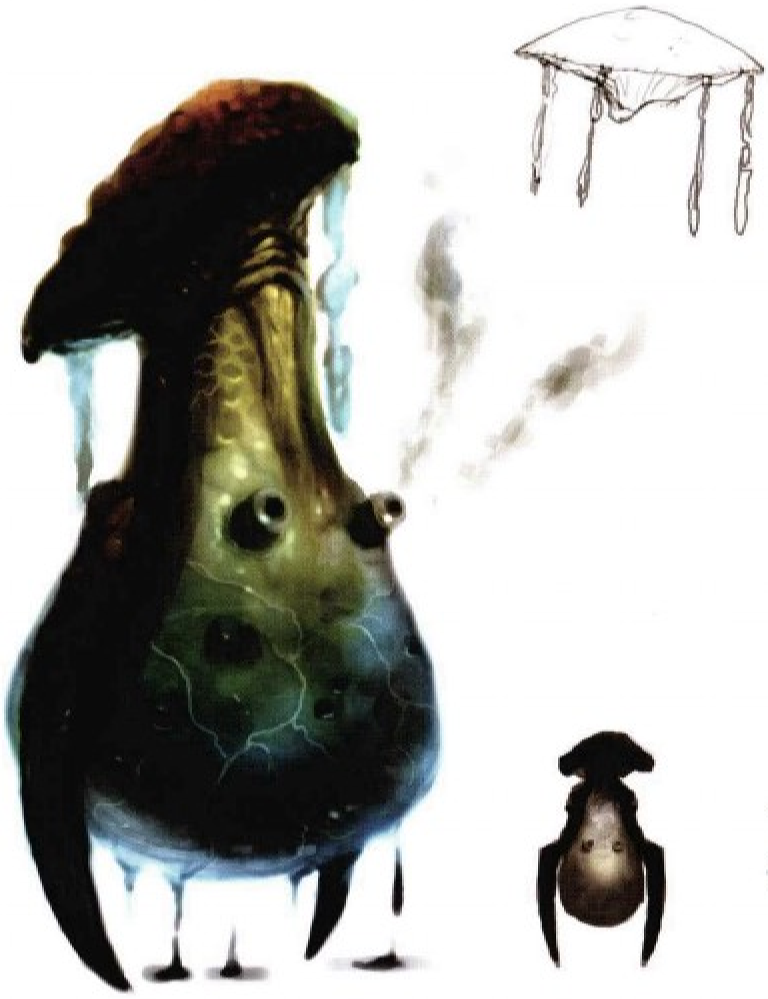


| 女魔法师 |

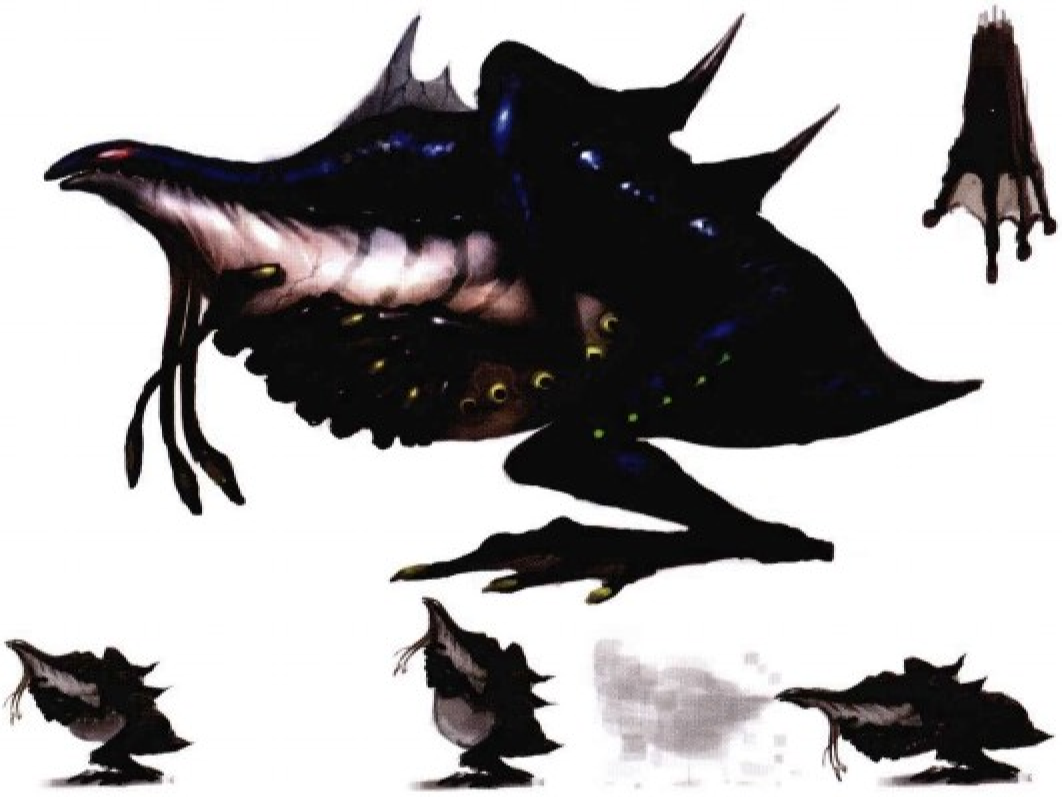


| 老魔法师 |

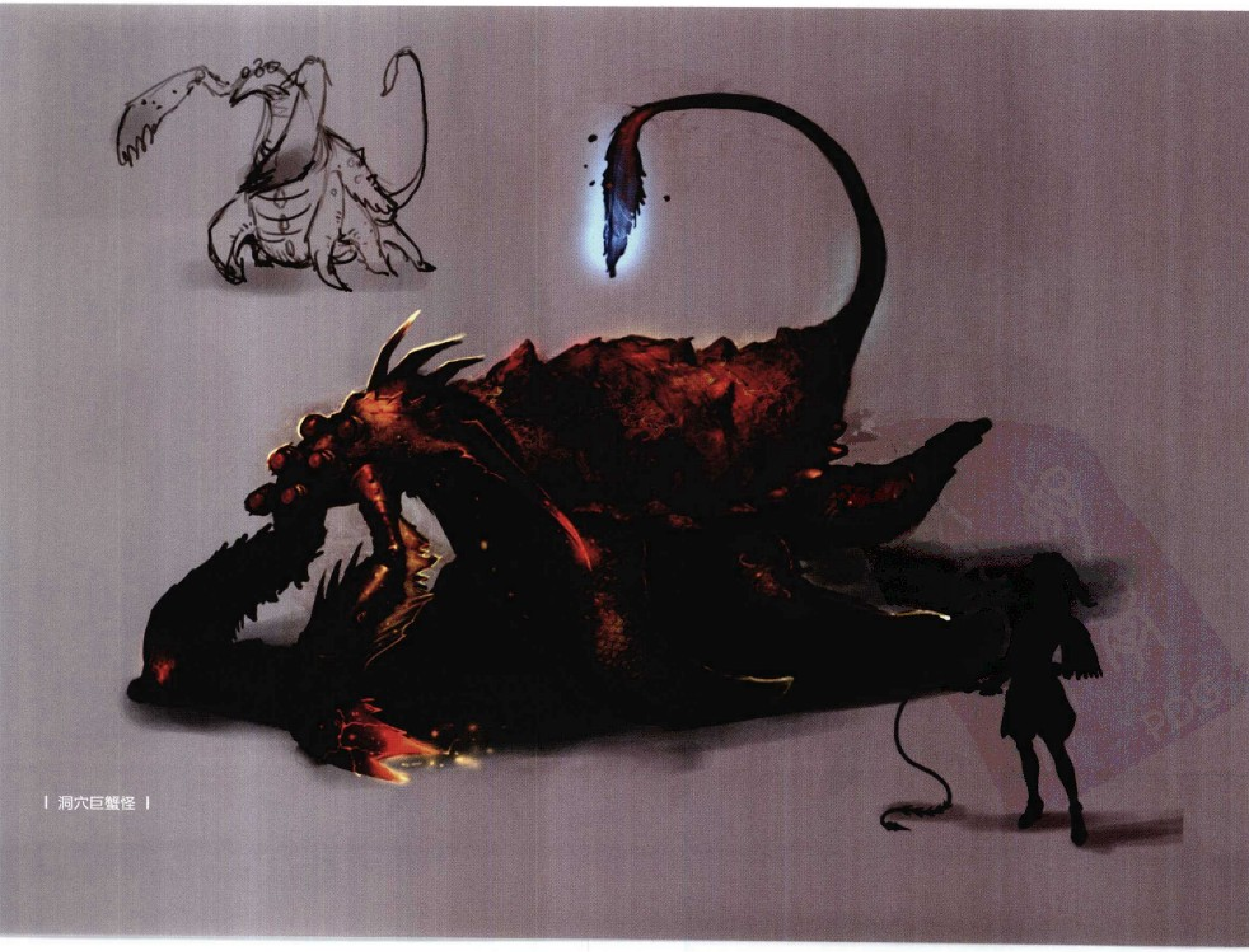
PDG



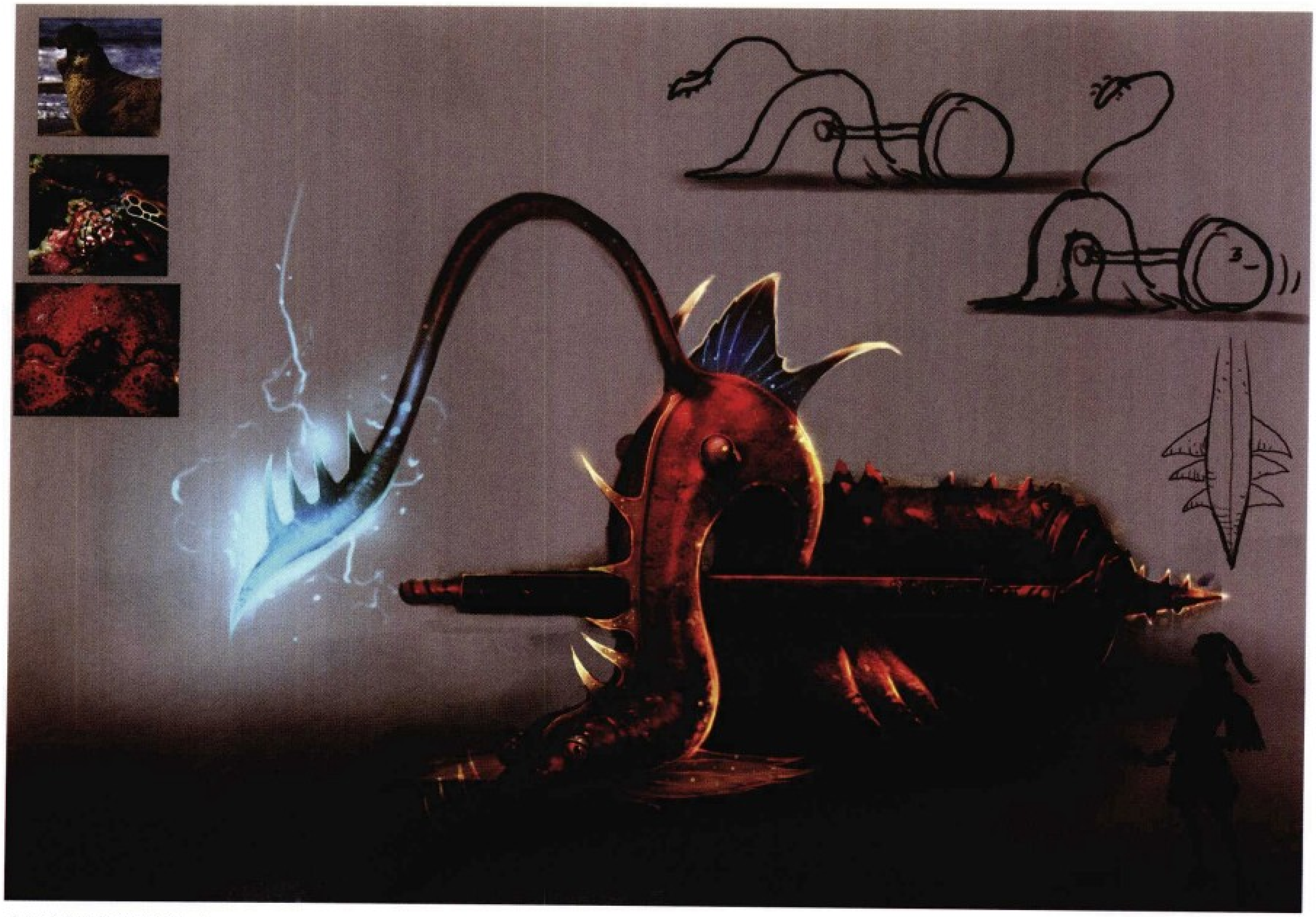
沼泽蘑菇怪造型图



沼泽怪造型设计

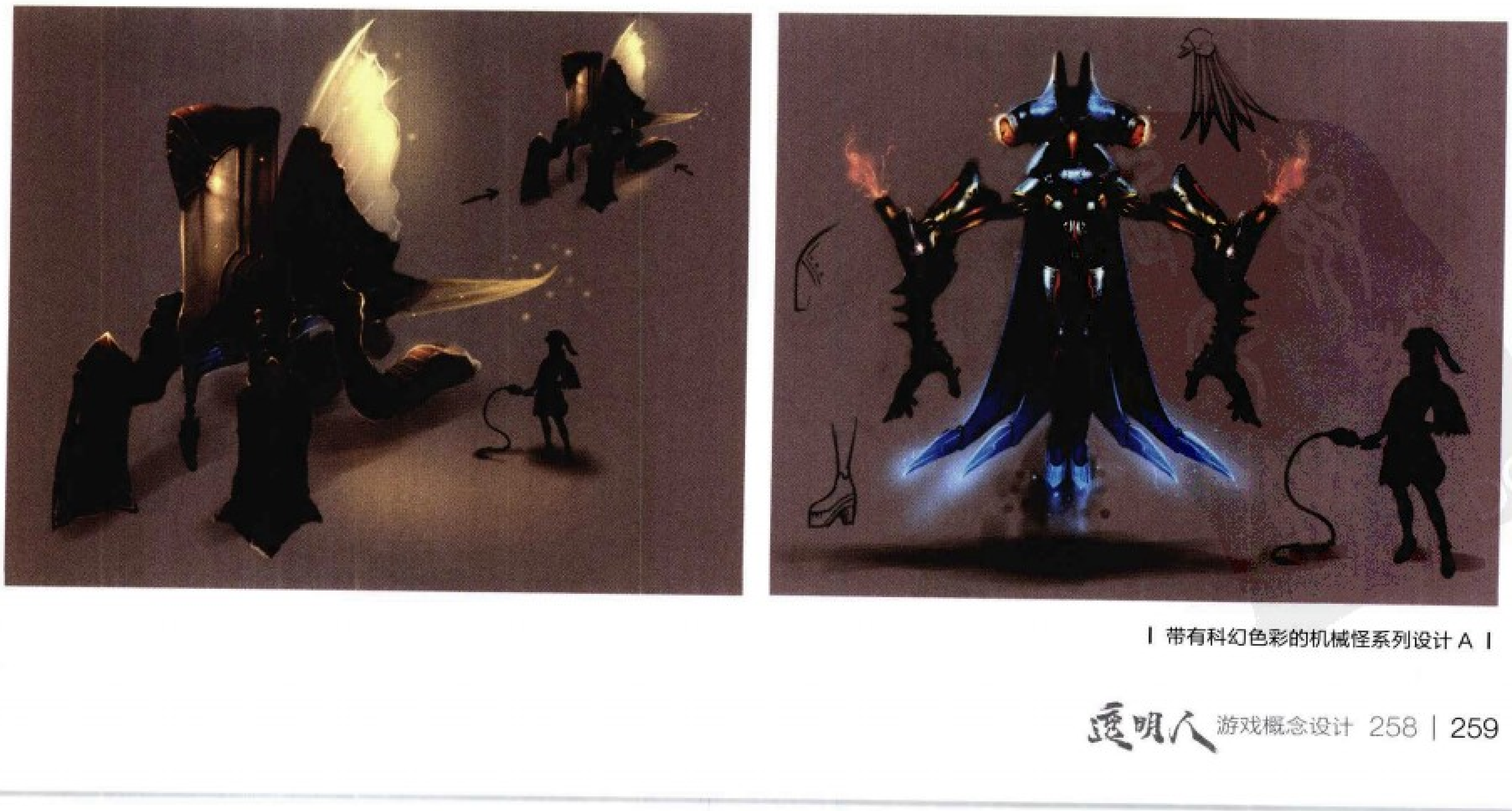


洞穴巨蟹怪

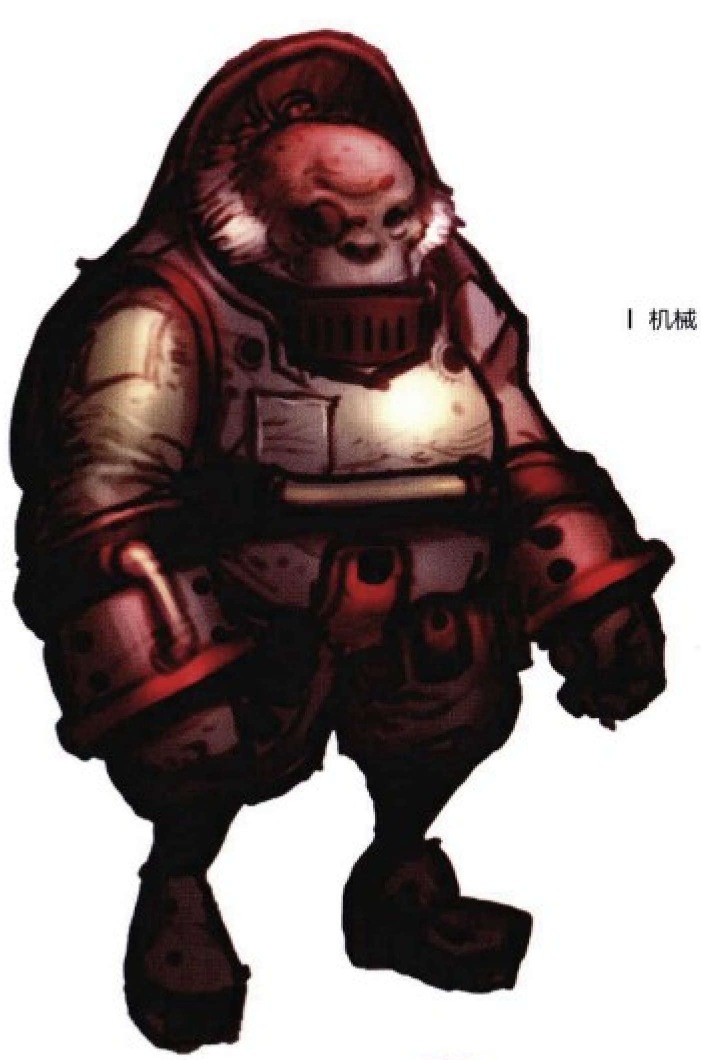


丨 洞穴蜗牛怪造型设计 丨

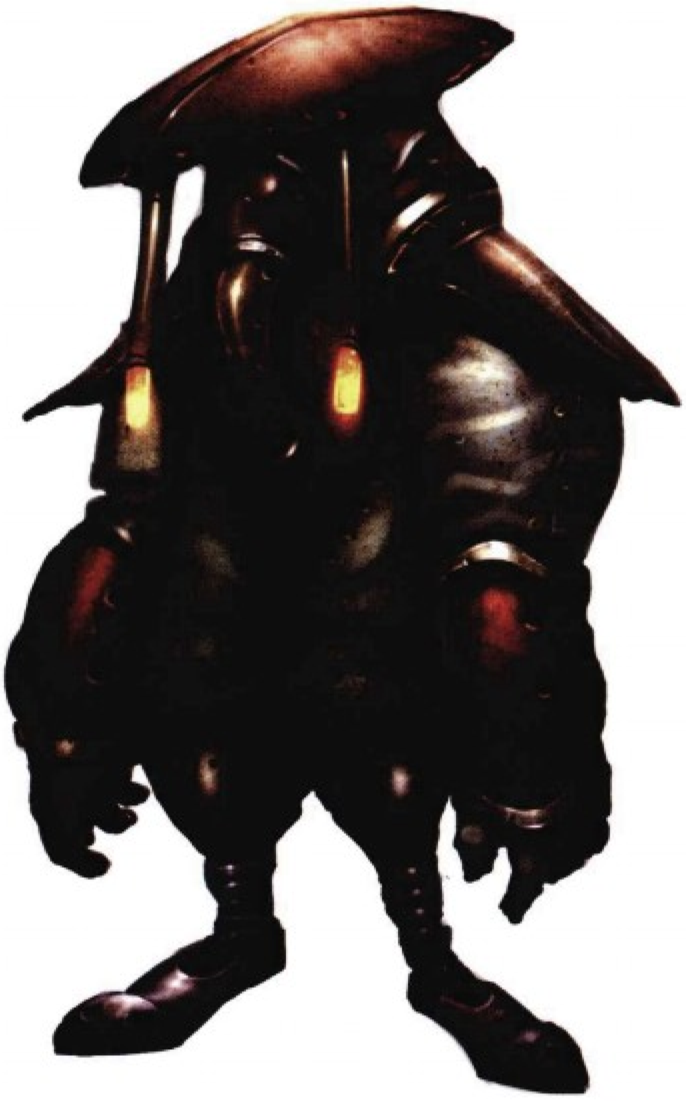
这张是我最初的怪物设计图，记得当时画完给朱峰看，他顿时说不行，不要乱设计。他用了一些合理、有趣的素材给我进行设计演示。看完后我大概花了一个星期的时间来适应概念设计的感觉。



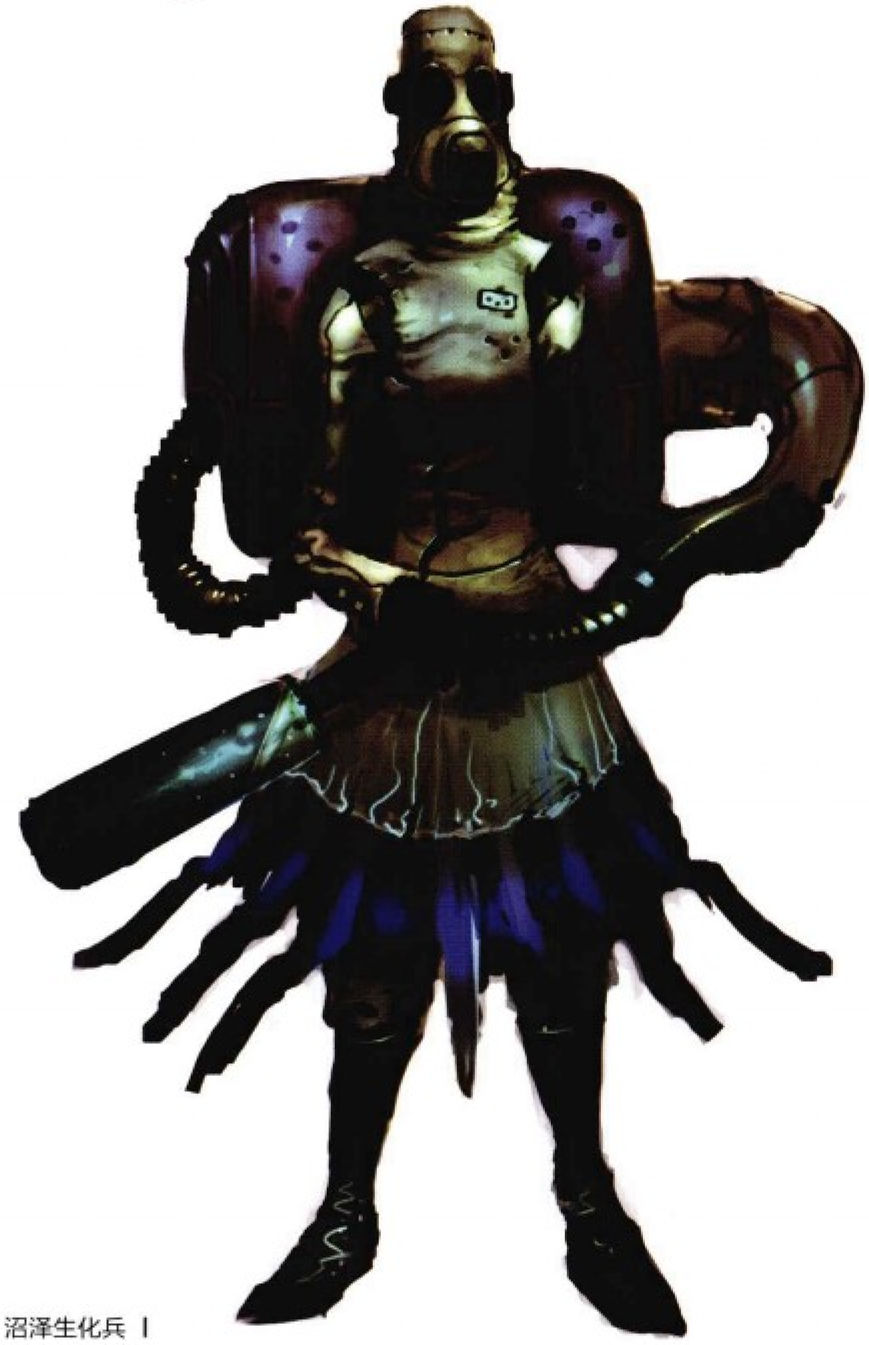
丨 带有科幻色彩的机械怪系列设计 A 丨



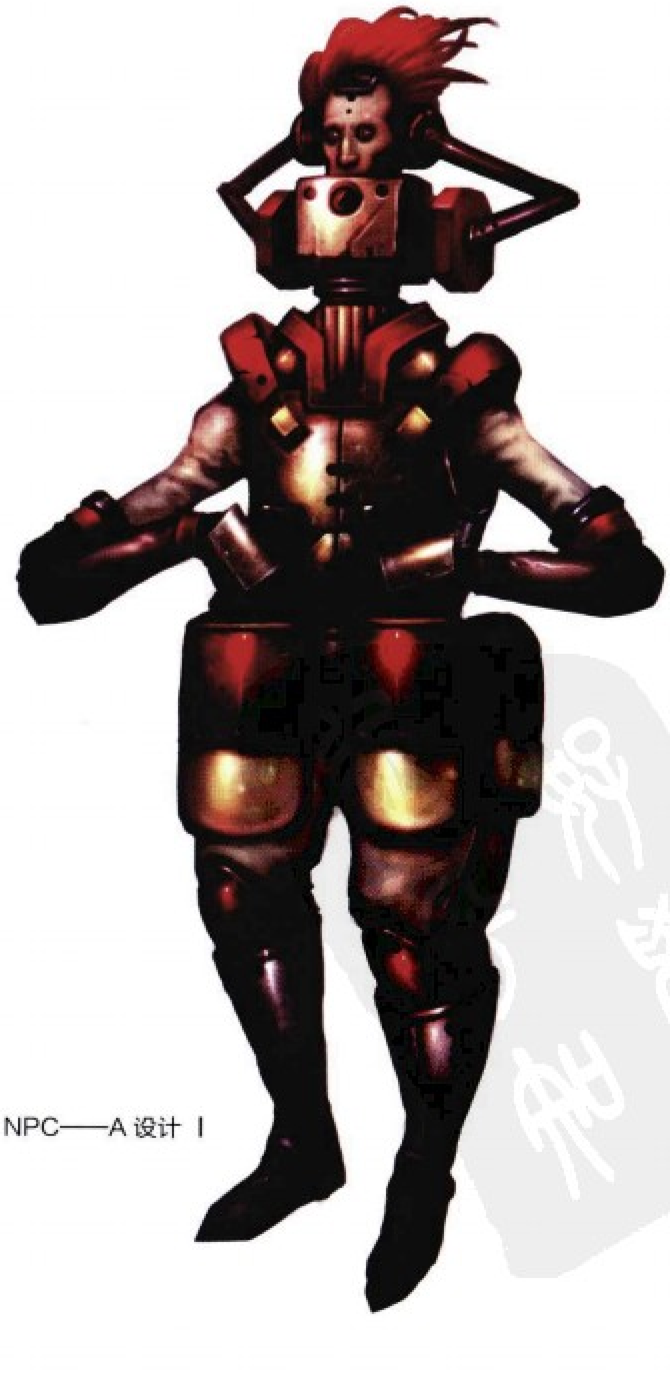
机械 NPC——B 设计



沼泽怪造型设计

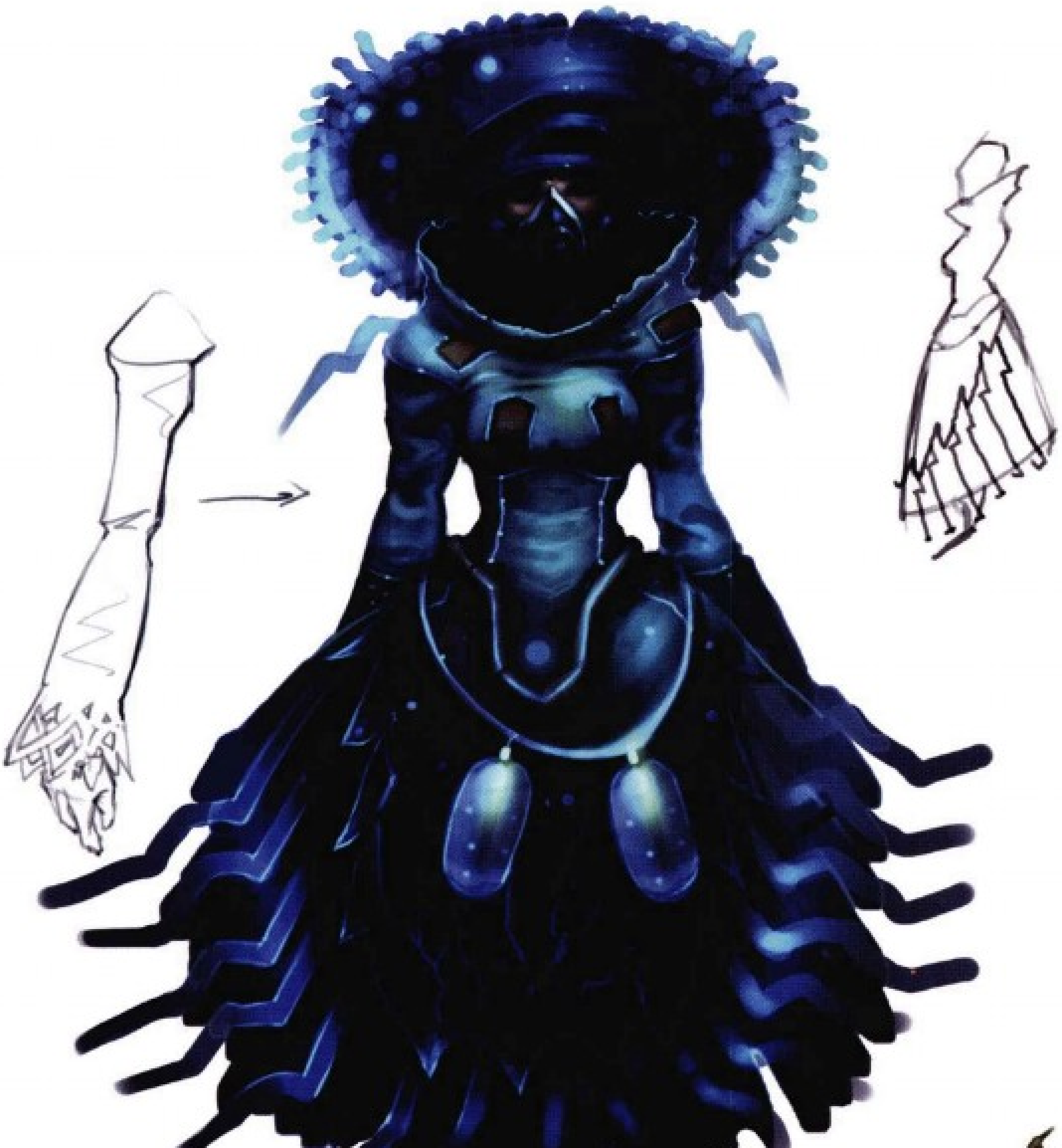


沼泽生化兵

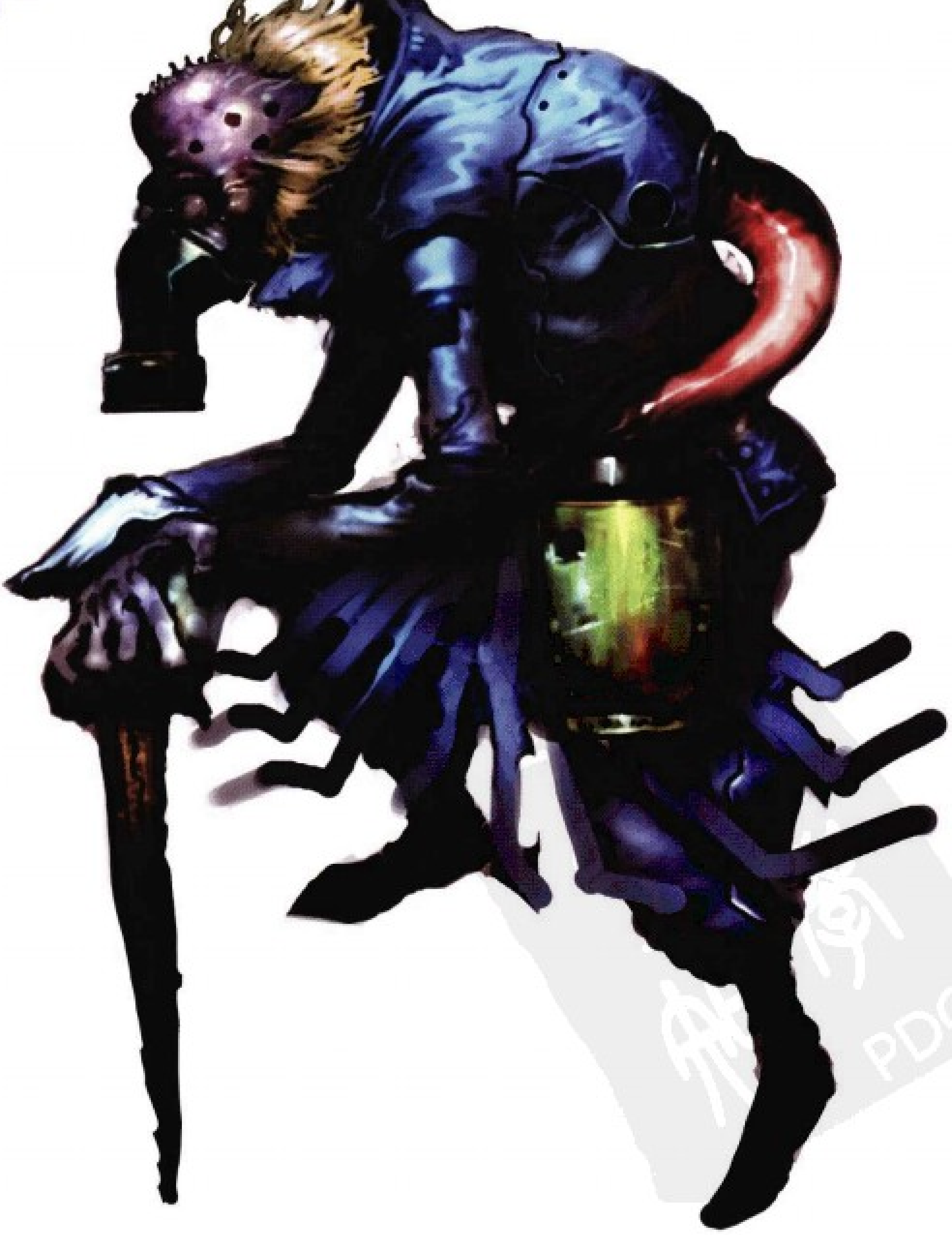


机械 NPC——A 设计

PDG



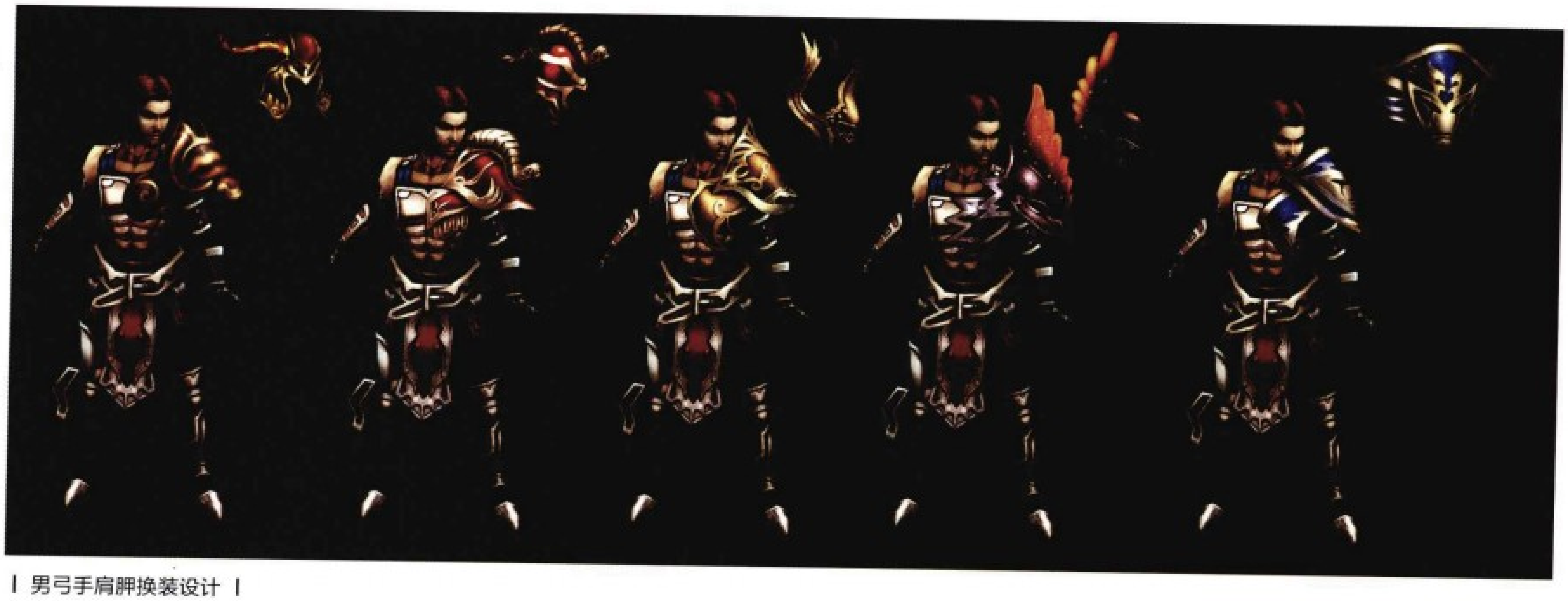
沼泽 NPC 造型设计，融入了一些海底生物和贝壳的元素在里面。



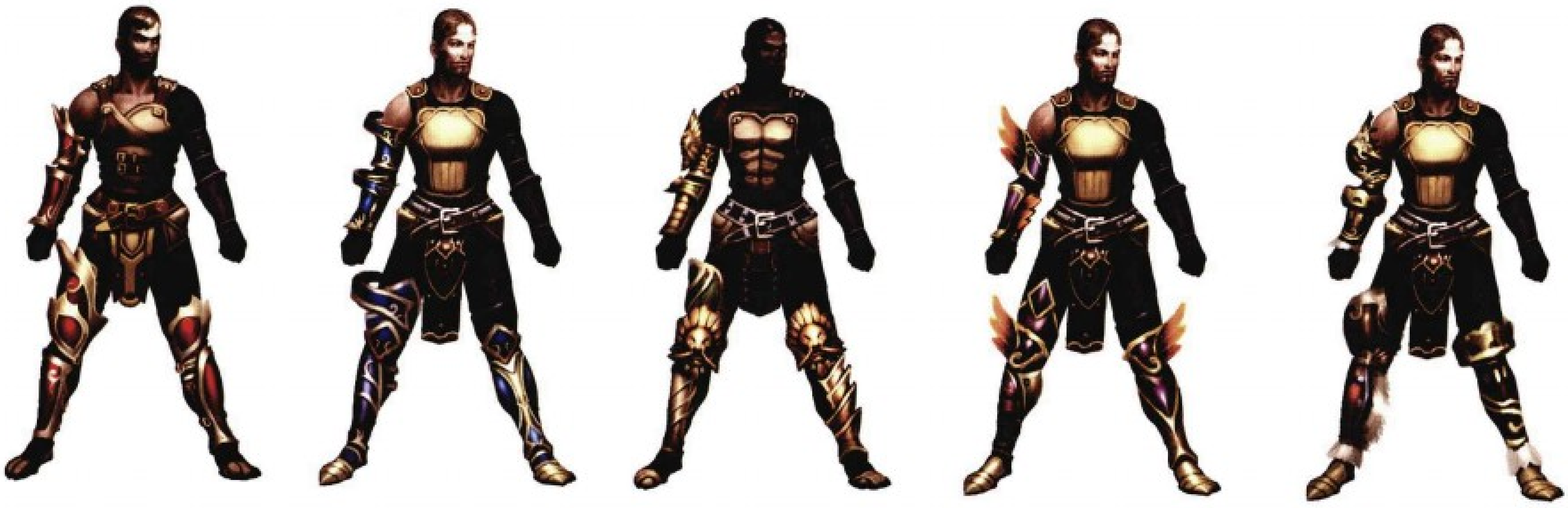
沼泽博士造型设计

6.3 换装

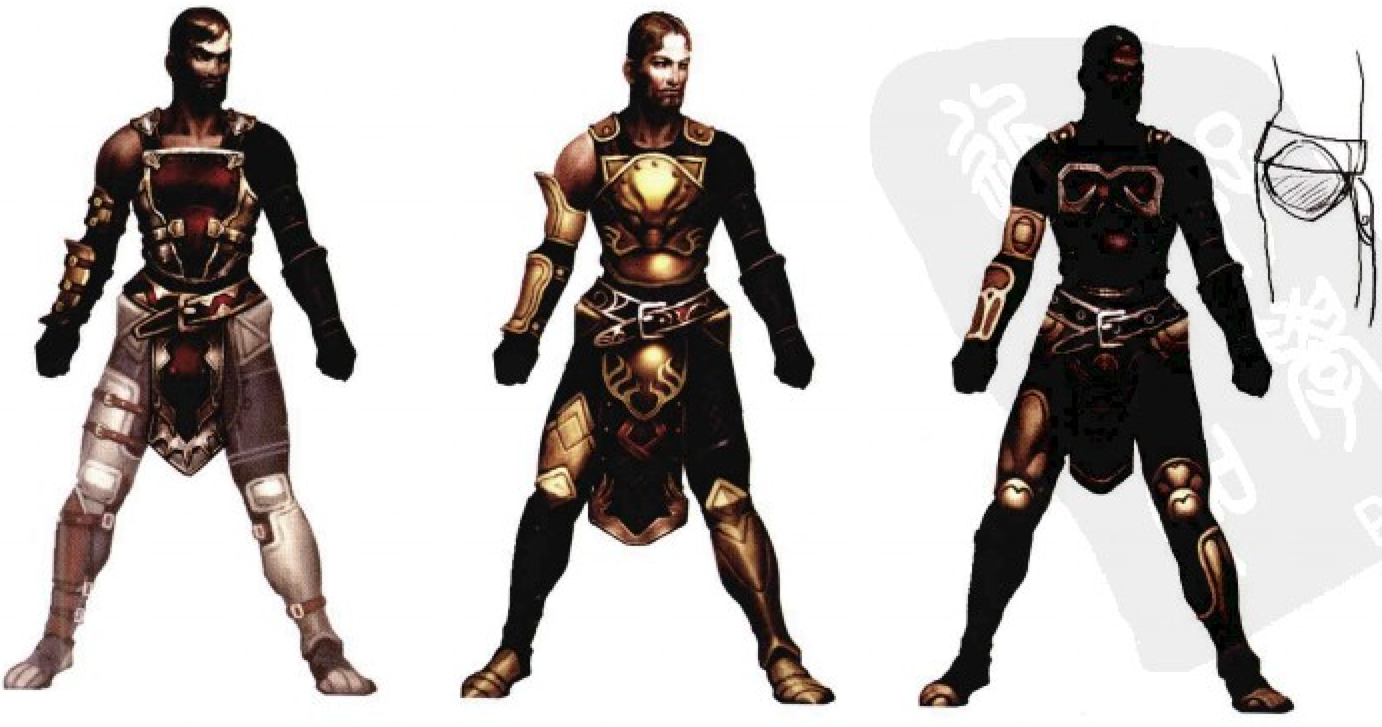
装备设计是游戏概念设计中工作量最大的，也是最费脑筋的。装备设计时需要注意每一套装备的文化区域不一样，配色也不一样，武器都是配合服装的样式来进行设计，还有一些有趣的恶搞服装。接下来大家可以看到更多的装备设计。



| 男弓手肩胛换装设计 |

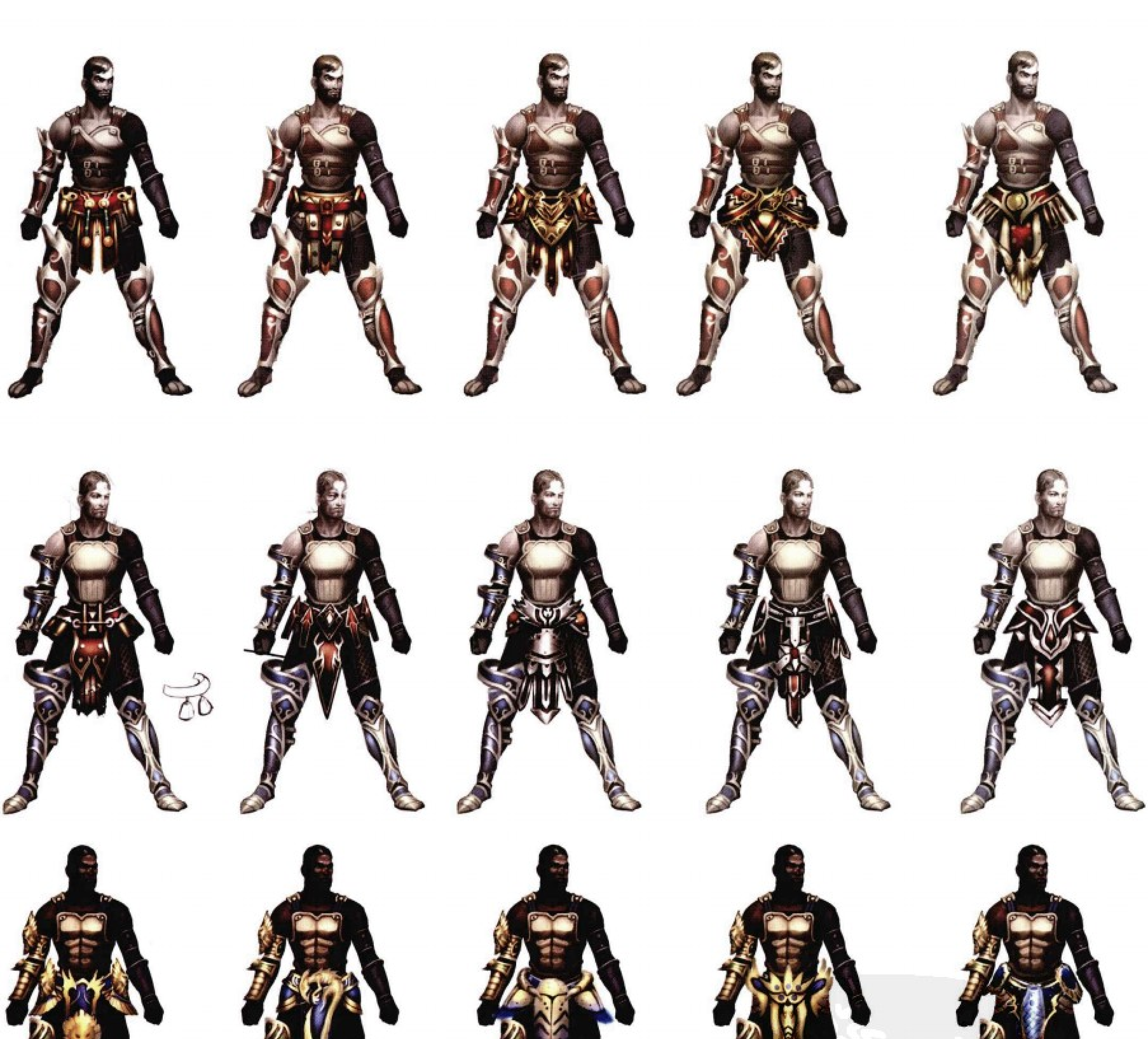


| 男弓手护肩和护腿换装设计 |

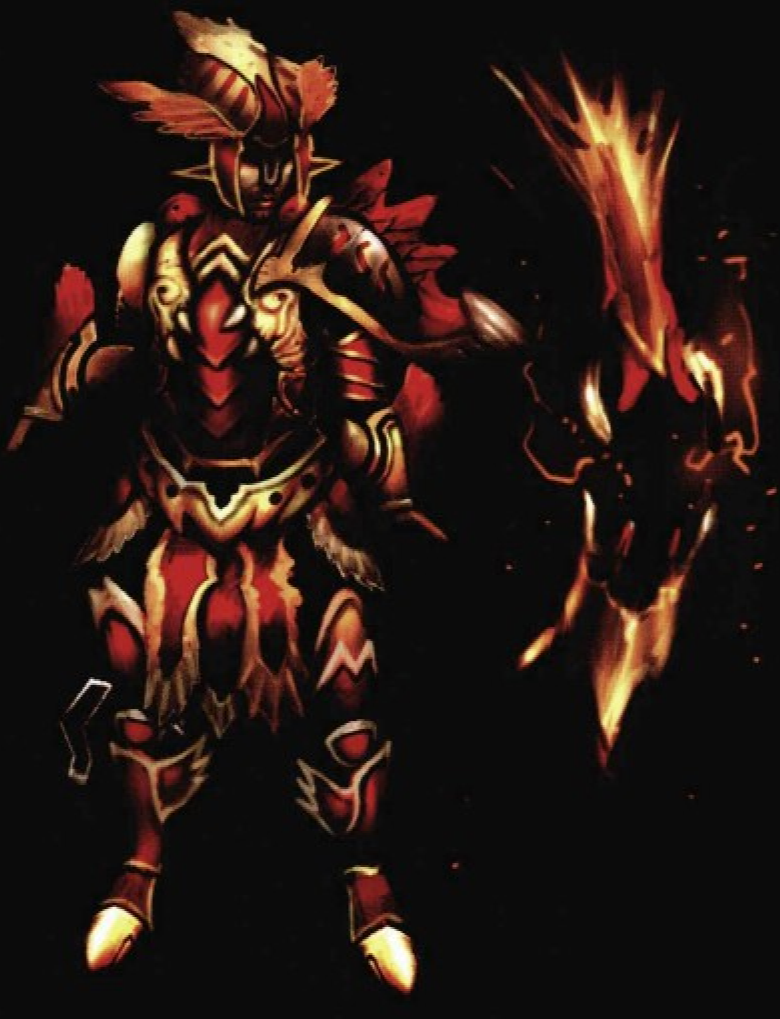


| 男弓手胸甲换装设计 |

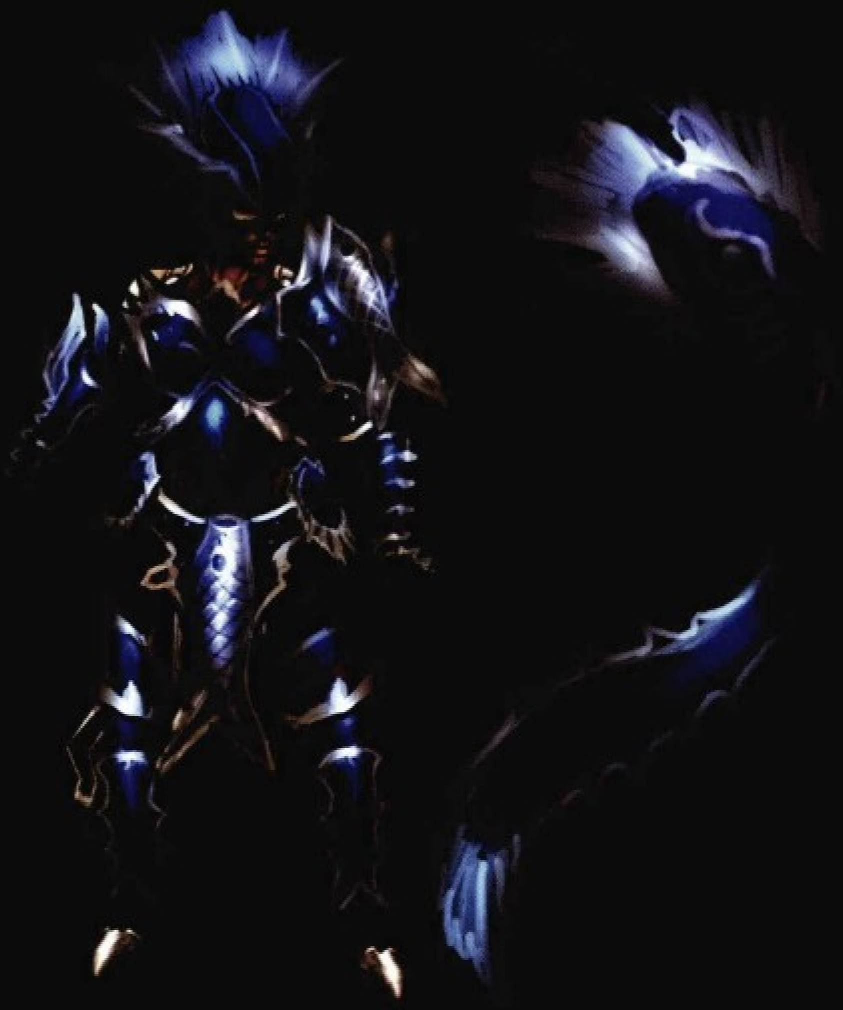
PDG



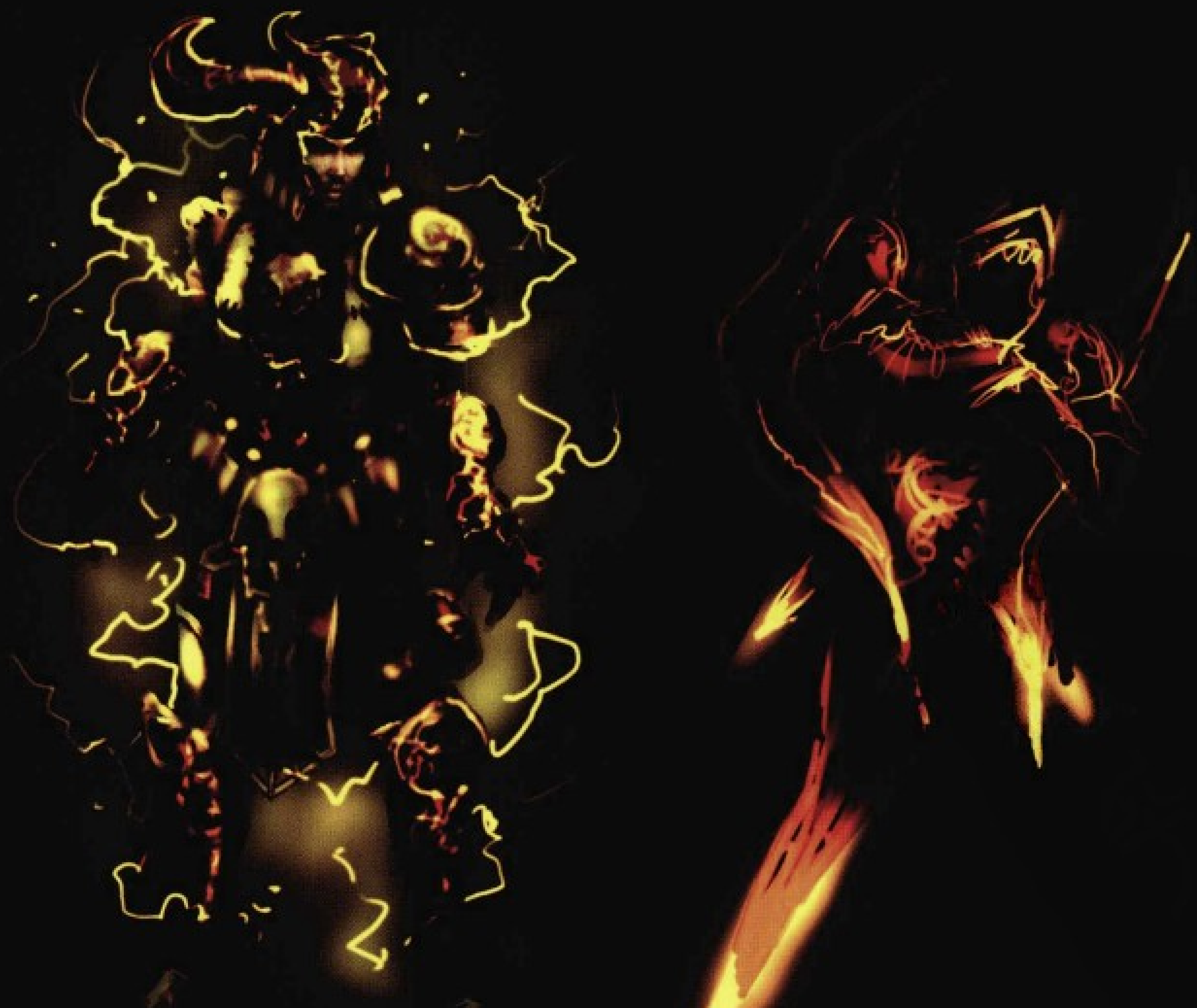
| 男弓手护腰换装设计 |



男弓手特殊装设计 1，加入火属性的暖基调色

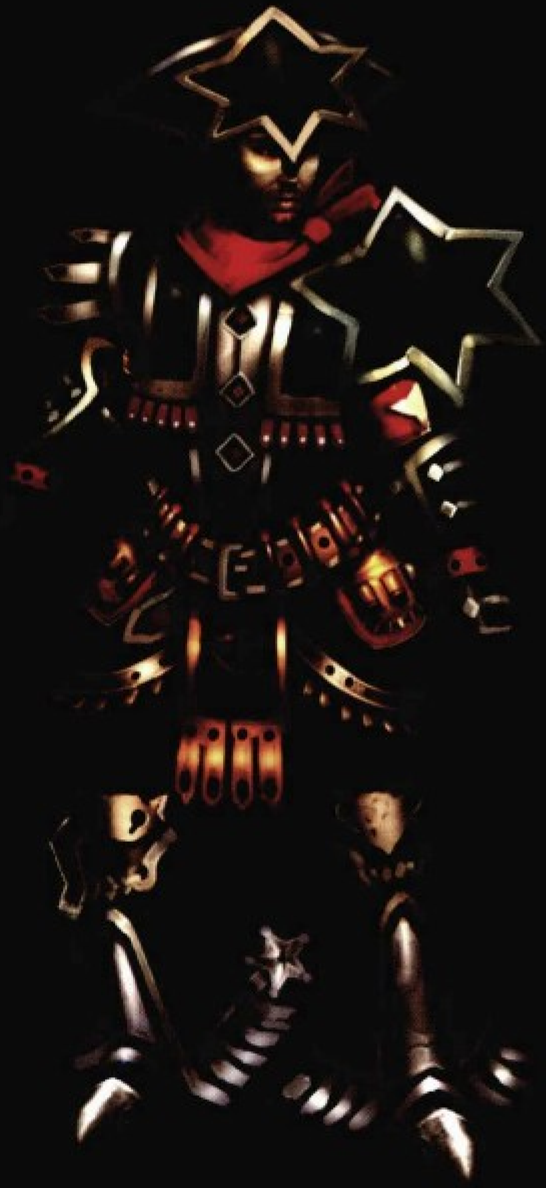


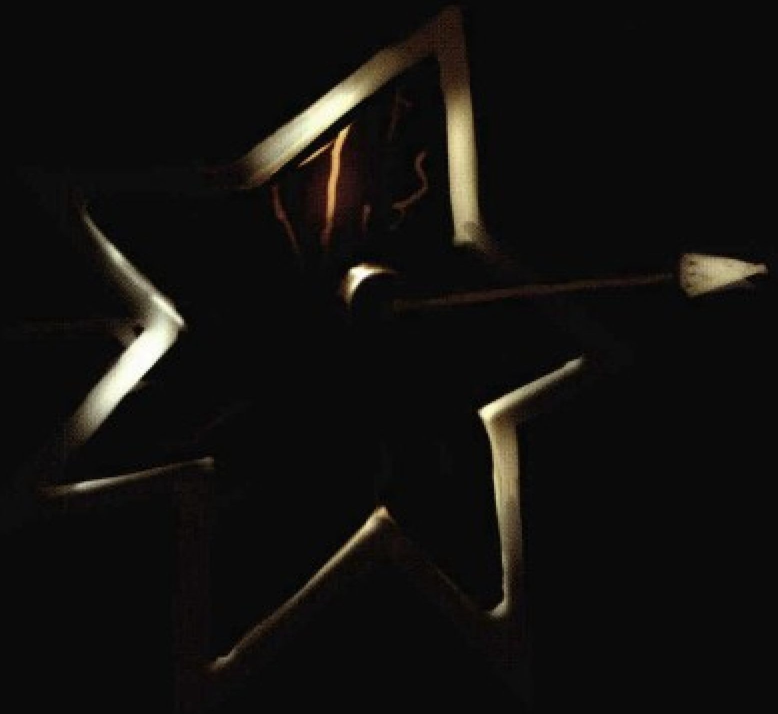
男弓手特殊装设计 2，加入水属性的冷基调色

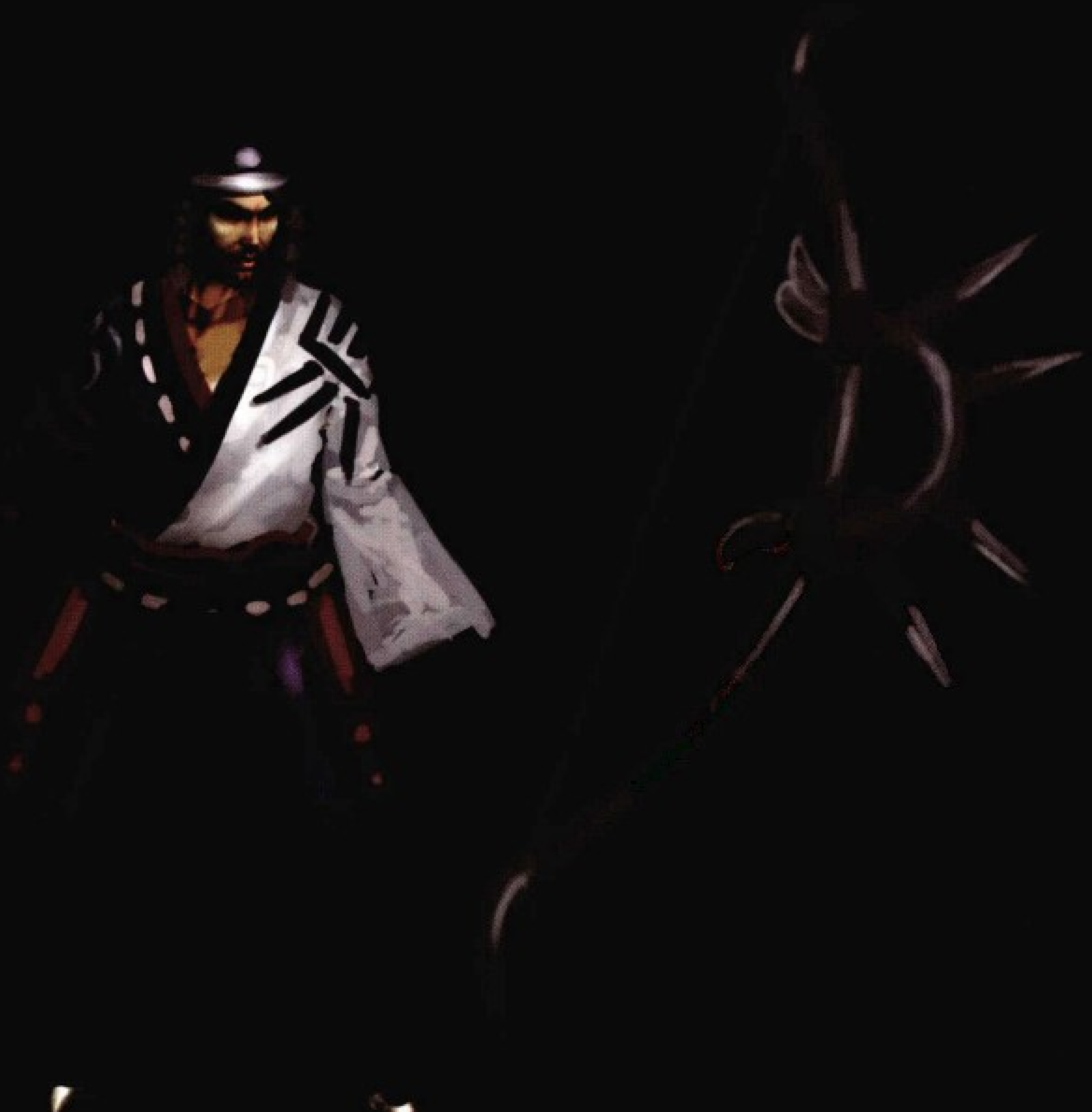


男弓手特殊装设计 3，加入雷属性的金色基调色

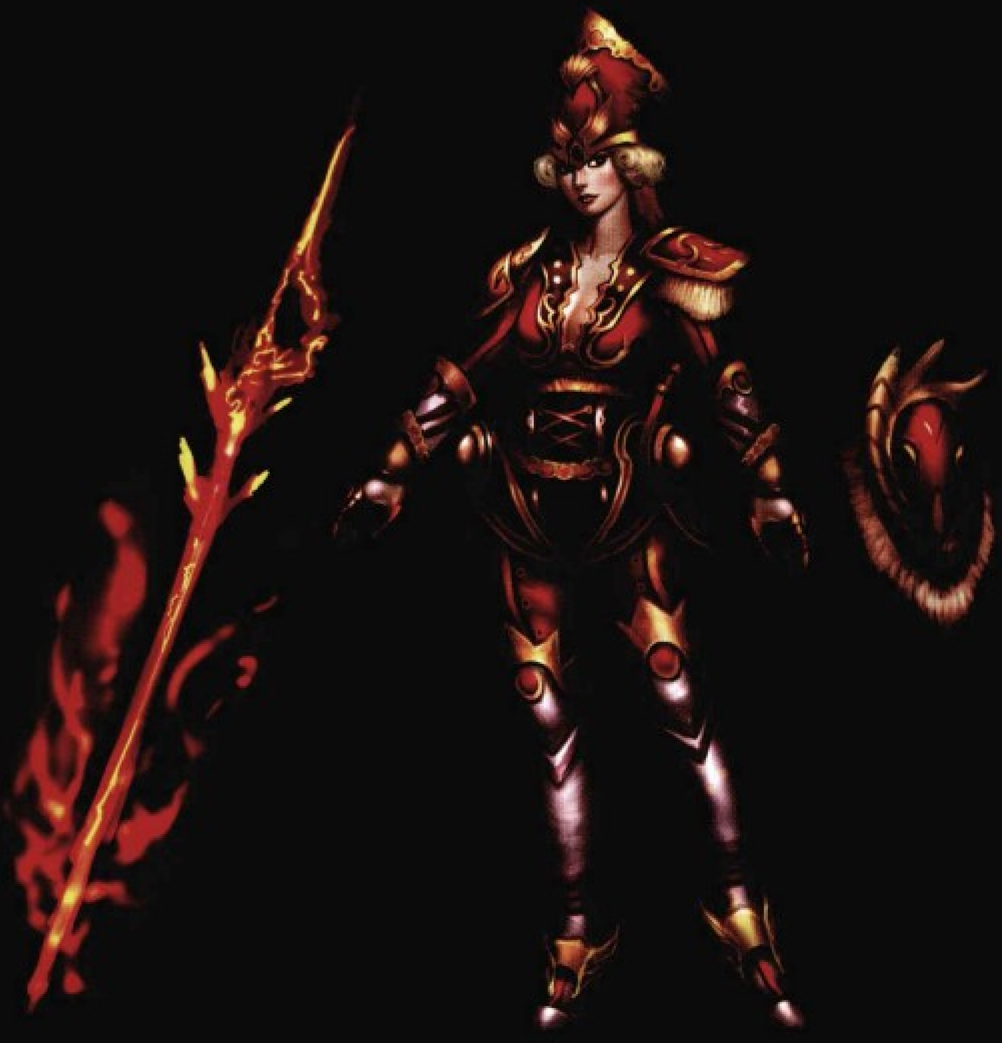
| 男弓手特殊装设计 4，西部警察元素 |



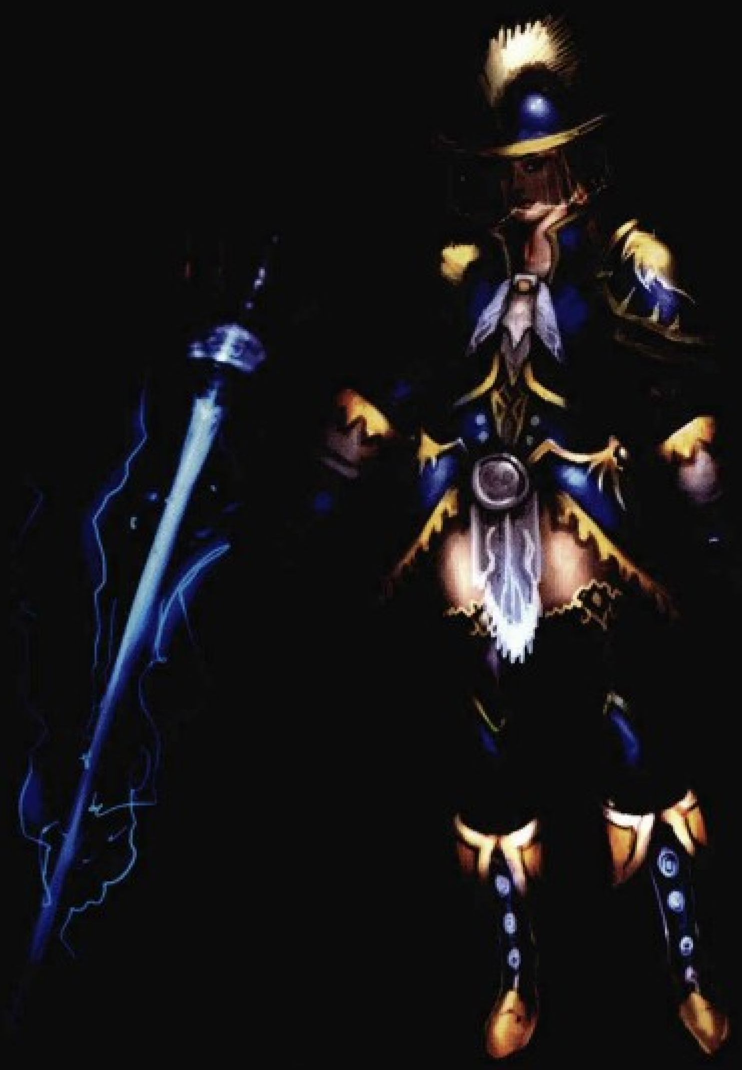




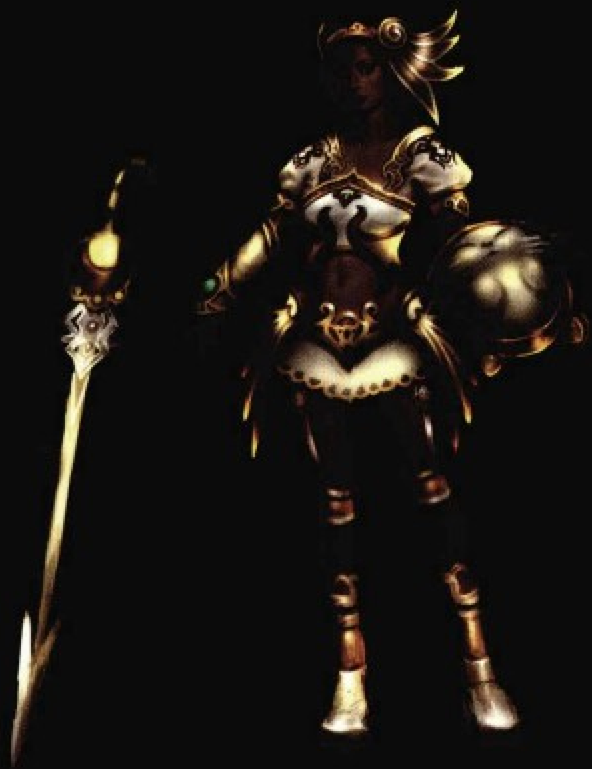
| 男弓手特殊装设计 5，日本武者元素 |



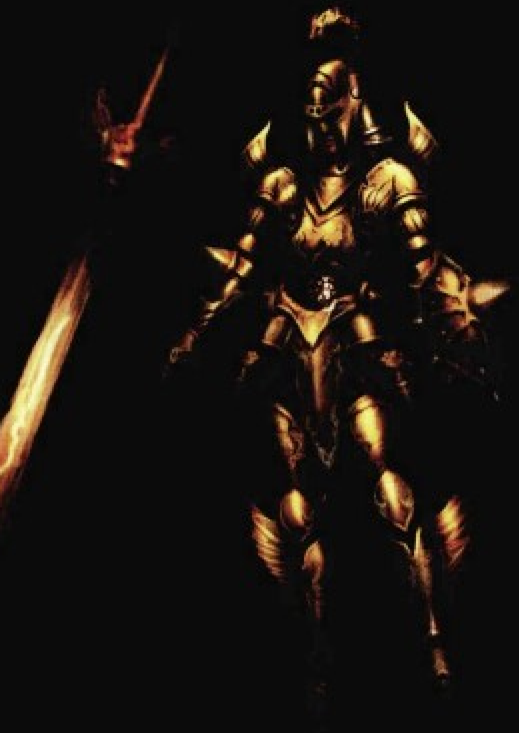
女战士特殊装设计 1



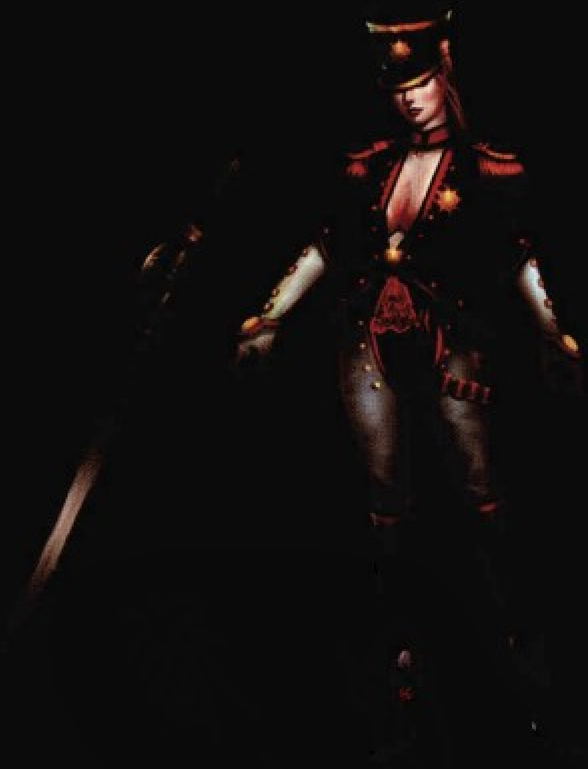
女战士特殊装设计 2



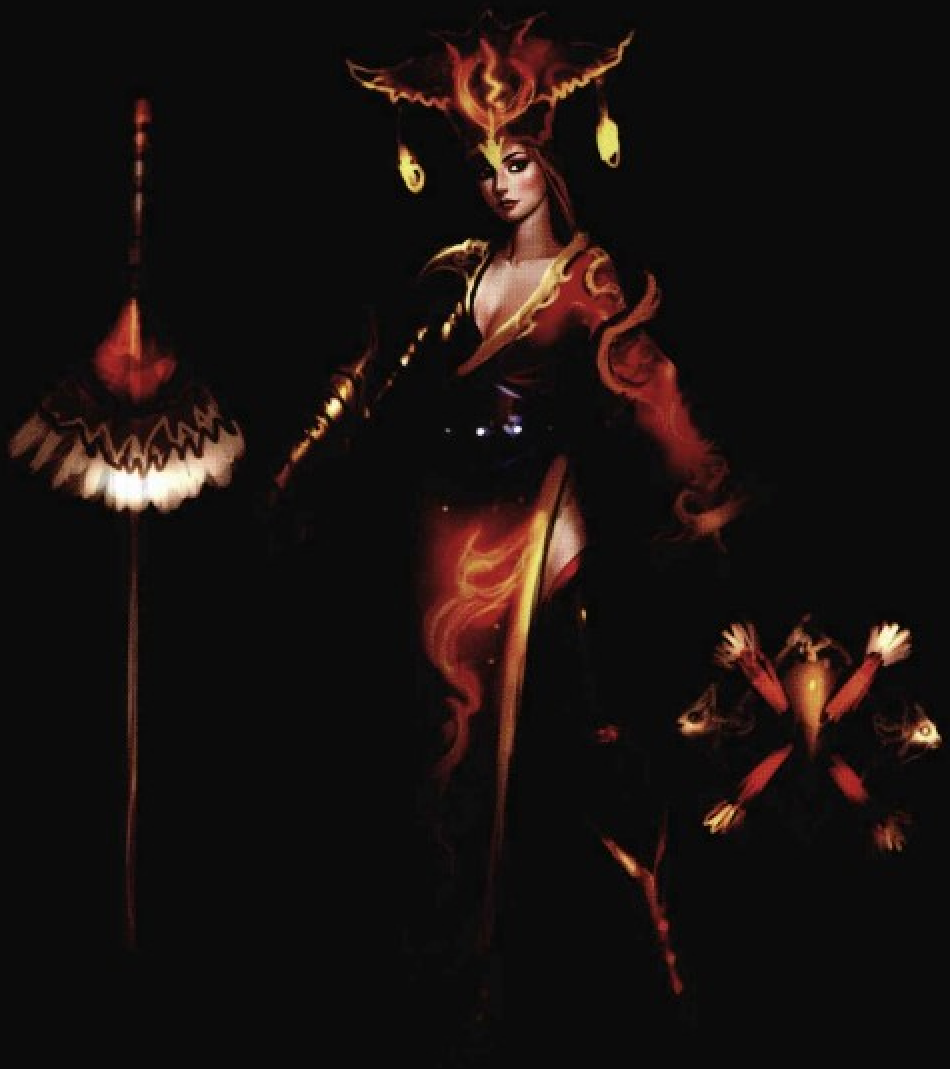
女战士特殊装设计 3



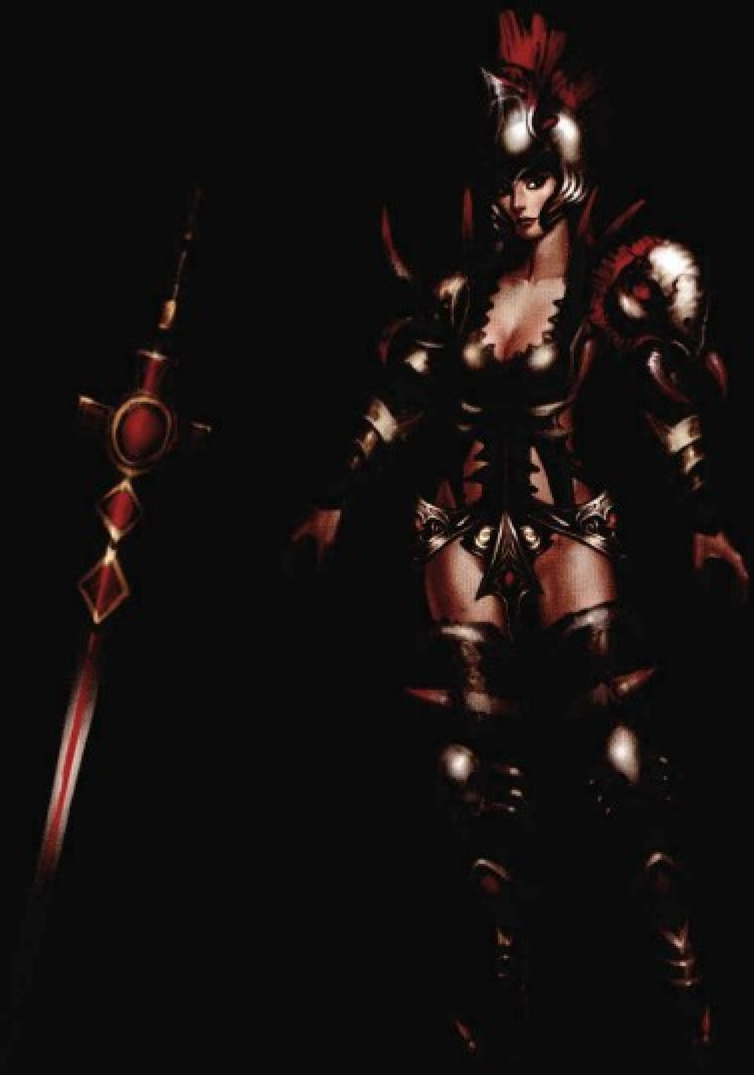
女战士特殊装设计 4



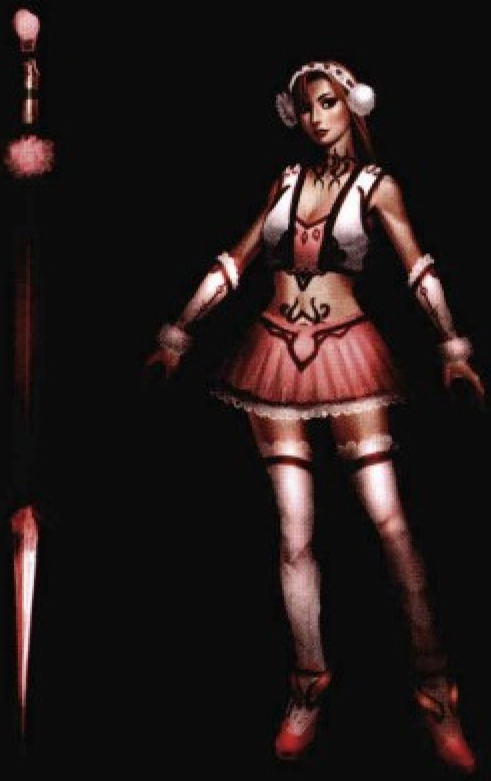
女战士特殊装设计 5



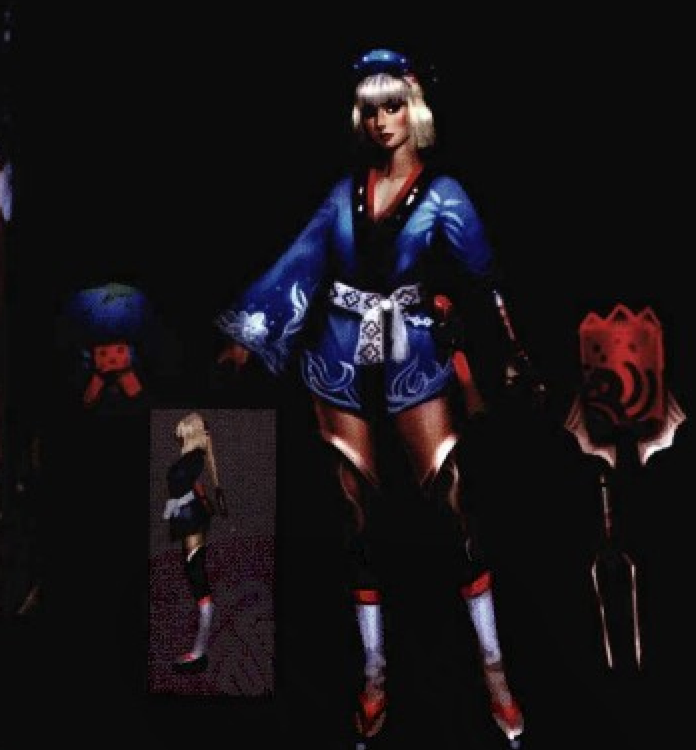
| 女战士特殊装设计 6 |



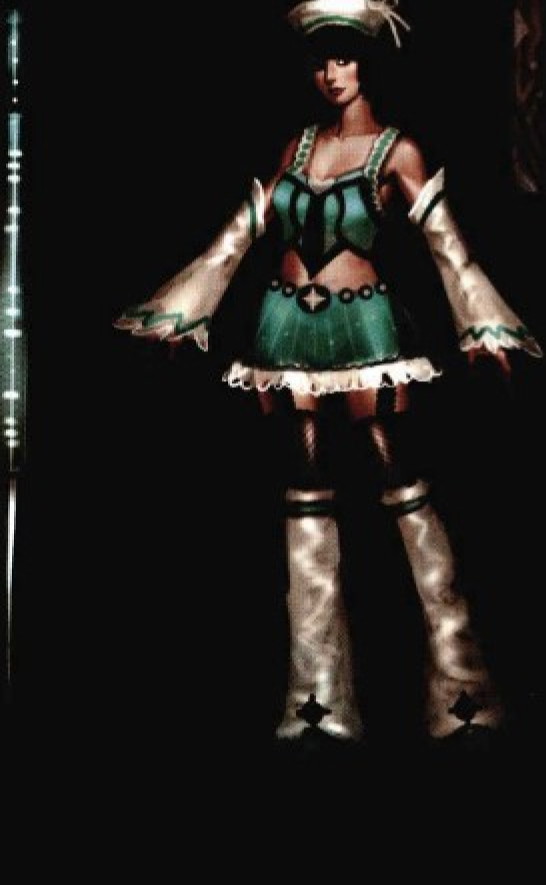
| 女战士特殊装设计 7 |



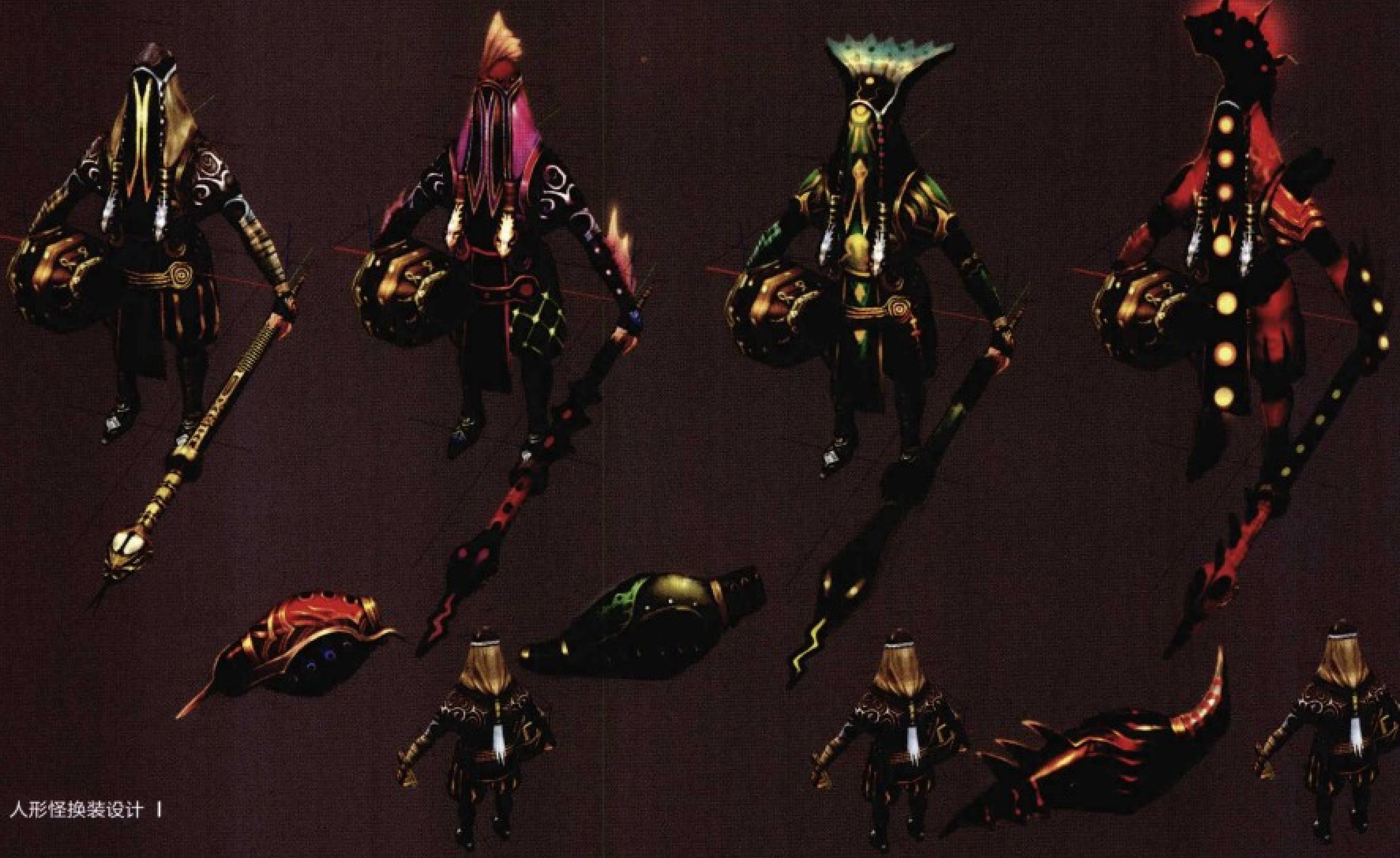
| 女战士特殊装设计 8 |



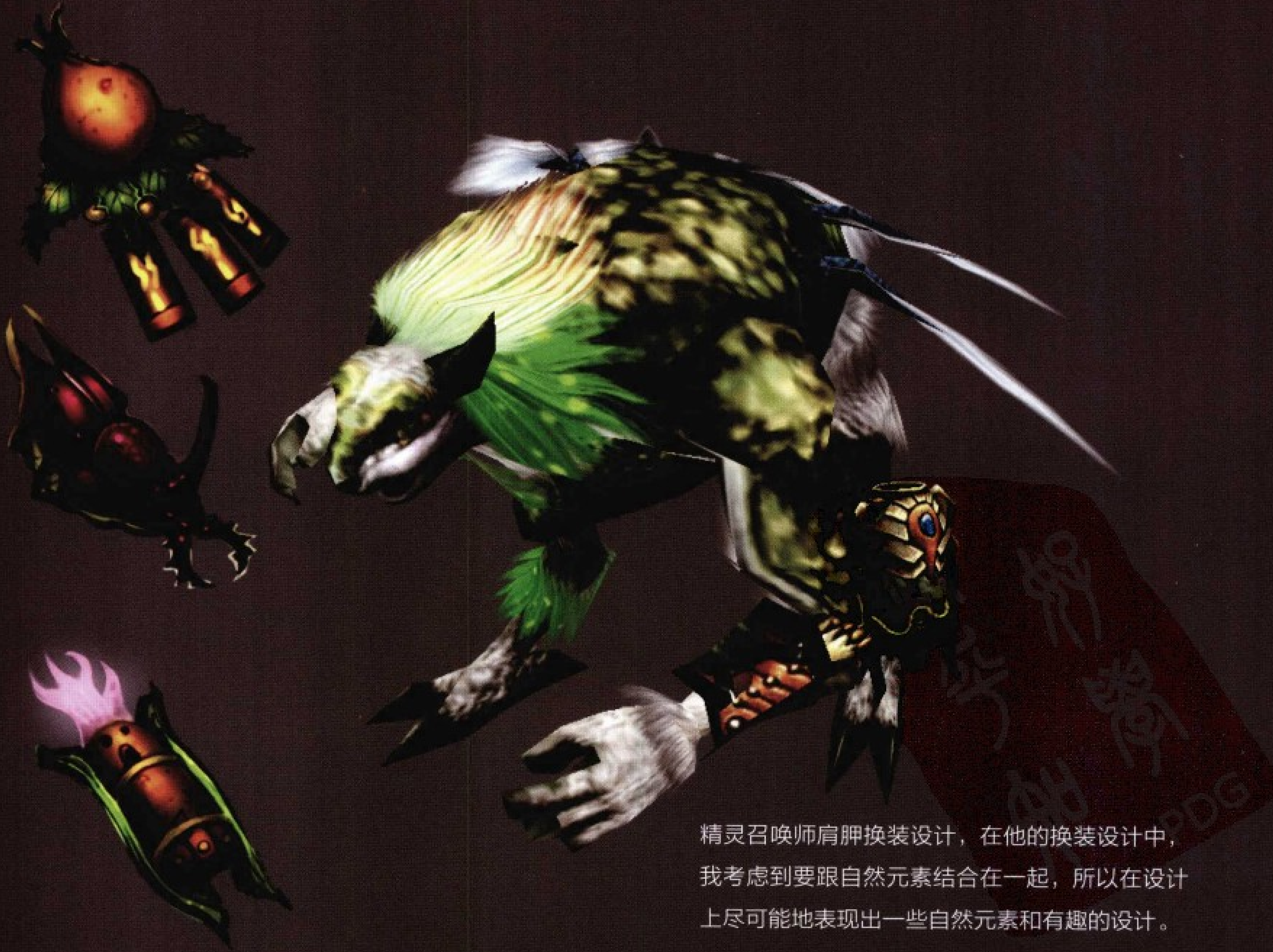
| 女战士特殊装设计 9 |



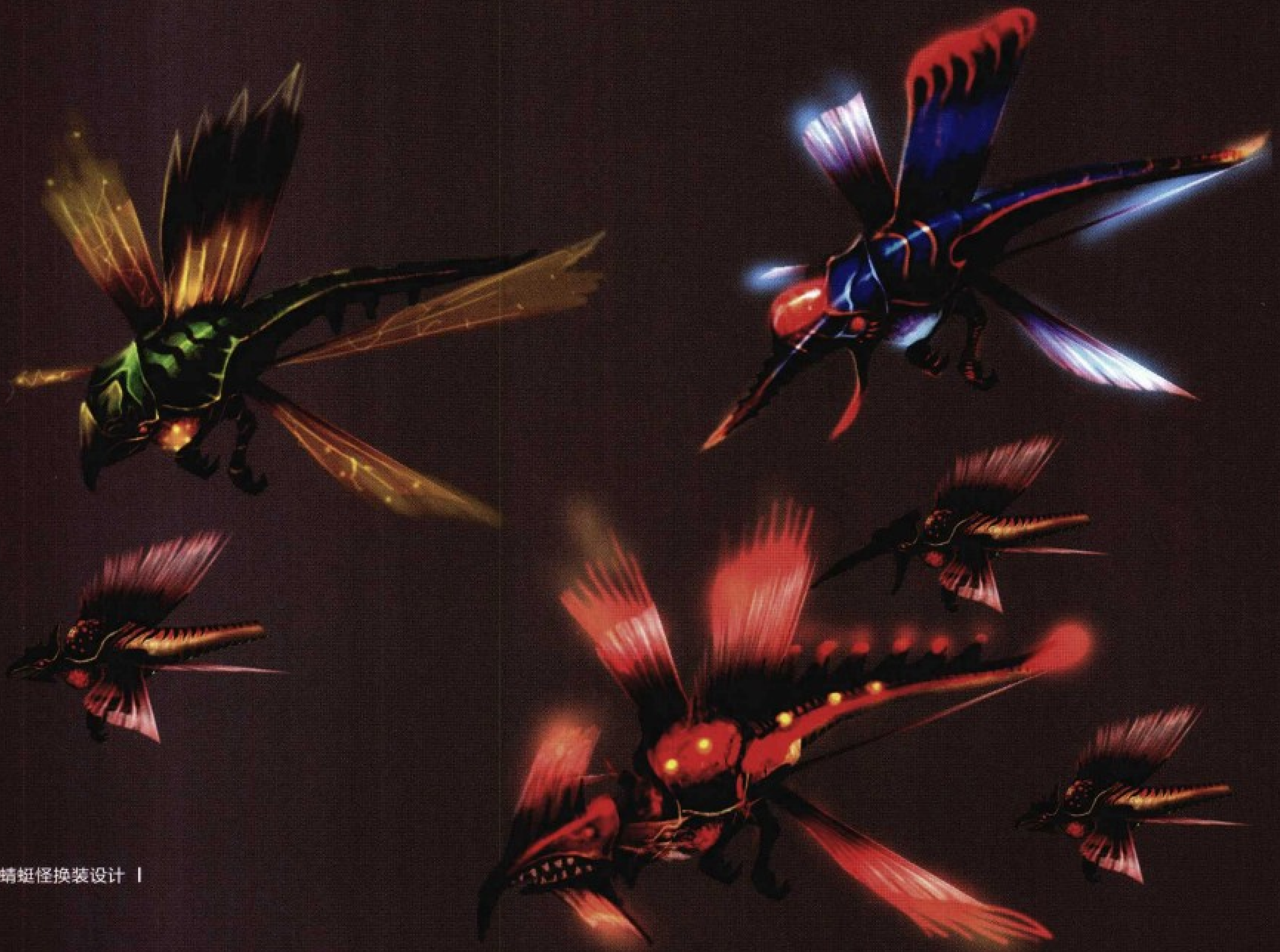
| 女战士特殊装设计 10 |



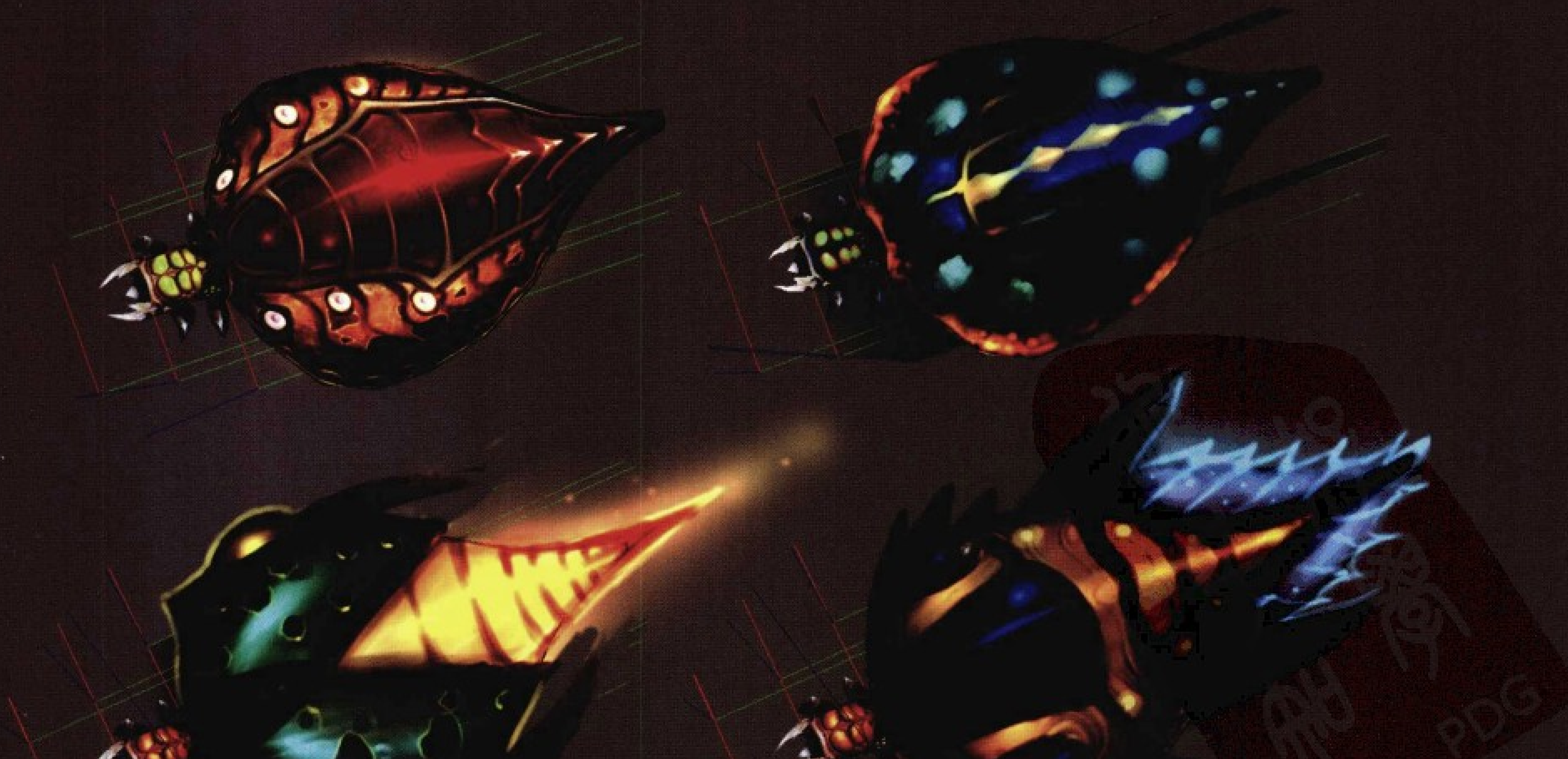
Ⅰ 人形怪换装设计 Ⅰ



精灵召唤师肩胛换装设计，在他的换装设计中，我考虑到要跟自然元素结合在一起，所以在设计上尽可能地表现出一些自然元素和有趣的设计。



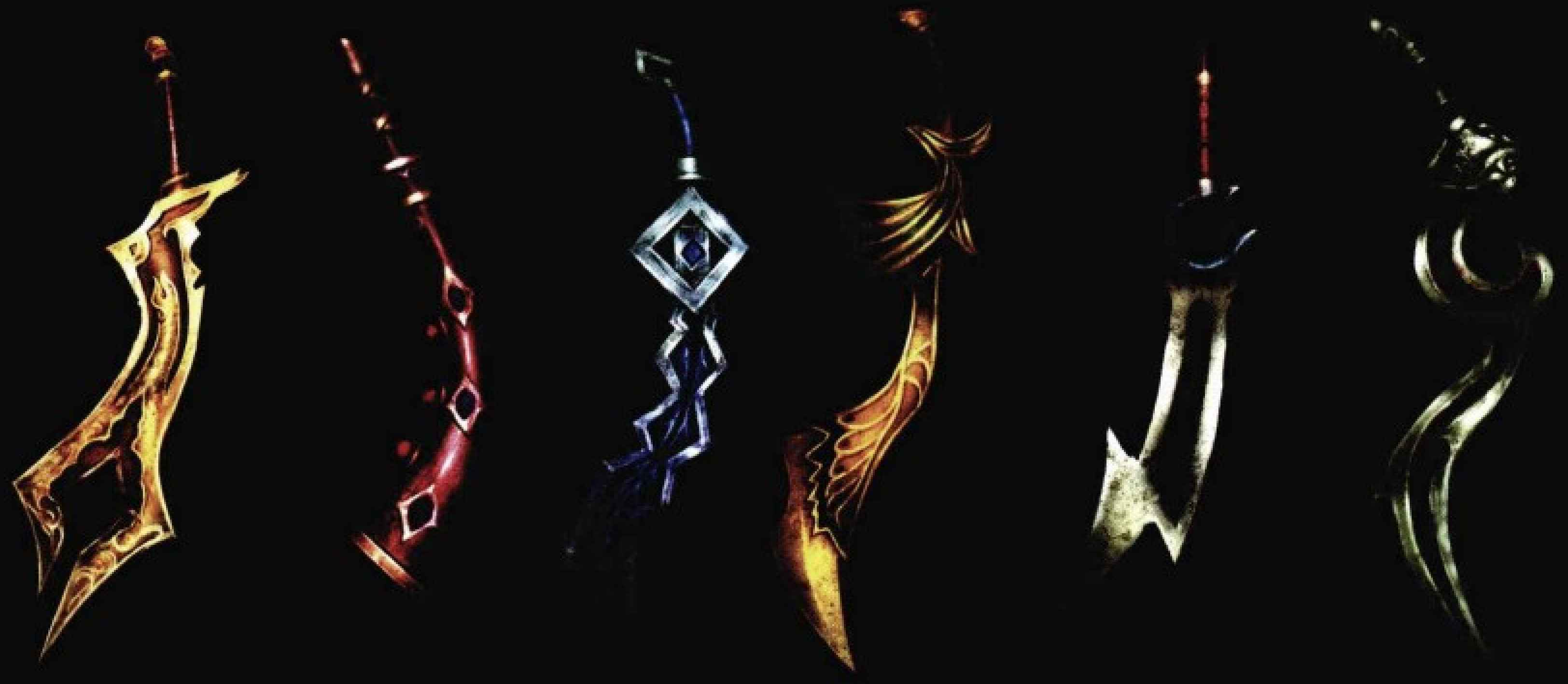
丨 蜻蜓怪换装设计 丨



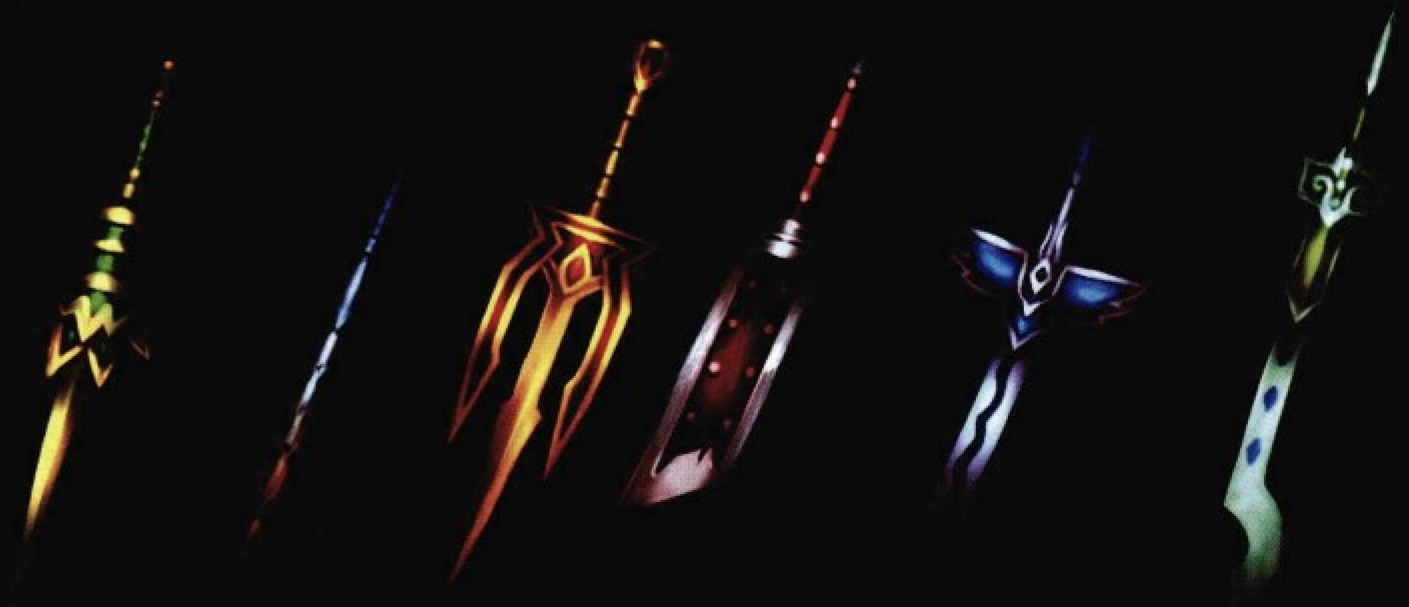
丨 甲虫造型设计 丨

6.4 武器

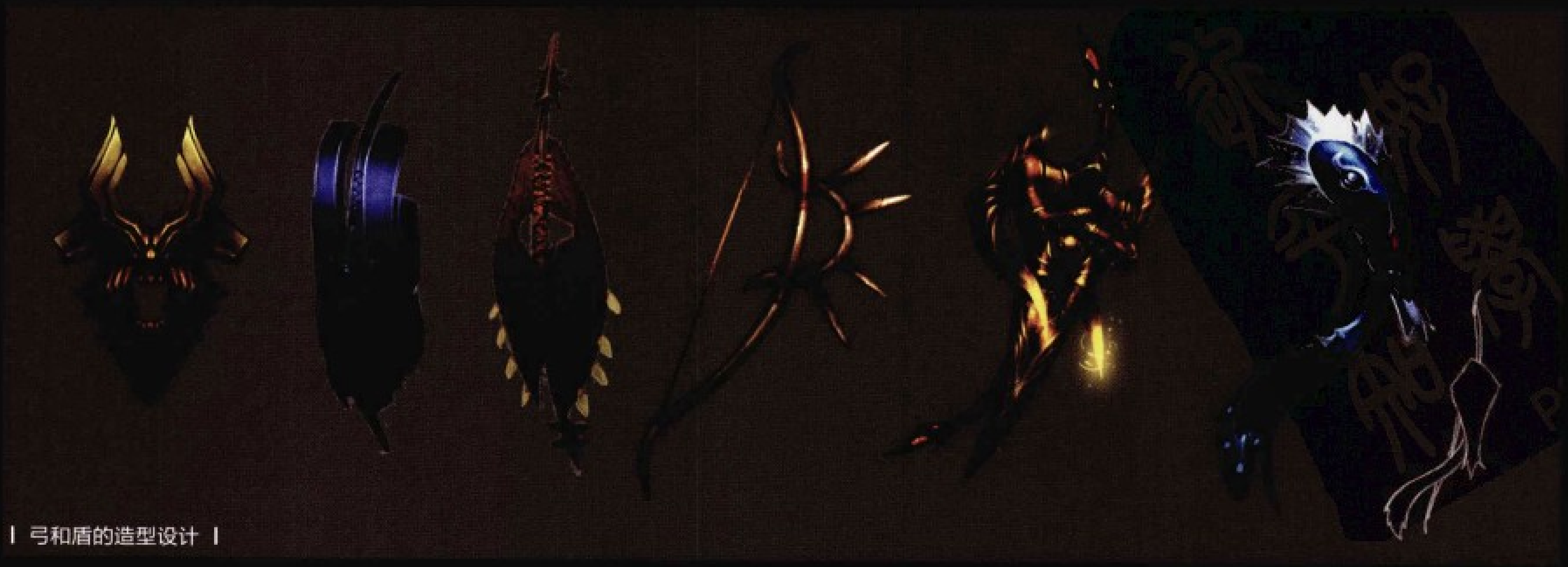
在武器设计中，我加入了很多有趣的造型，尽可能地让他们每个都看上去不一样。



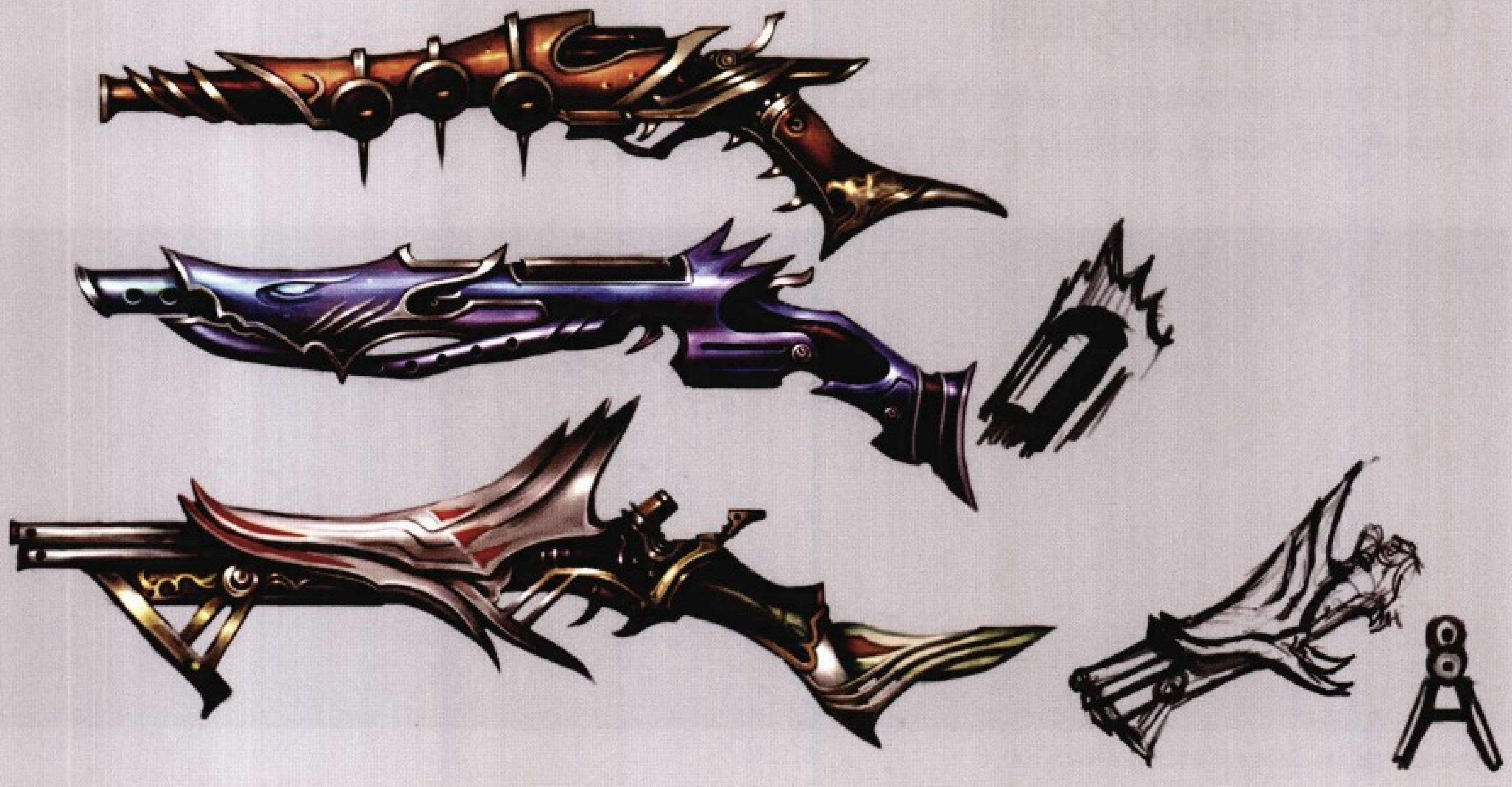
| 短刀造型设计 |



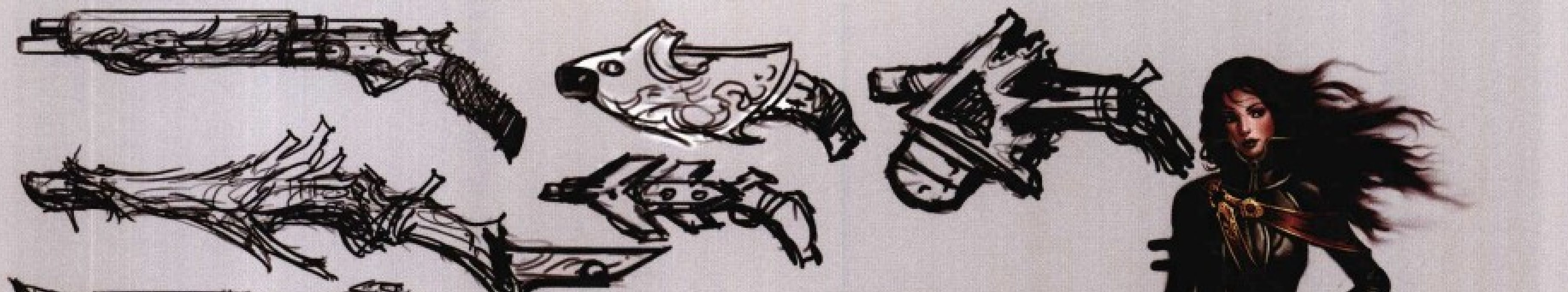
| 短剑造型设计 |



| 弓和盾的造型设计 |



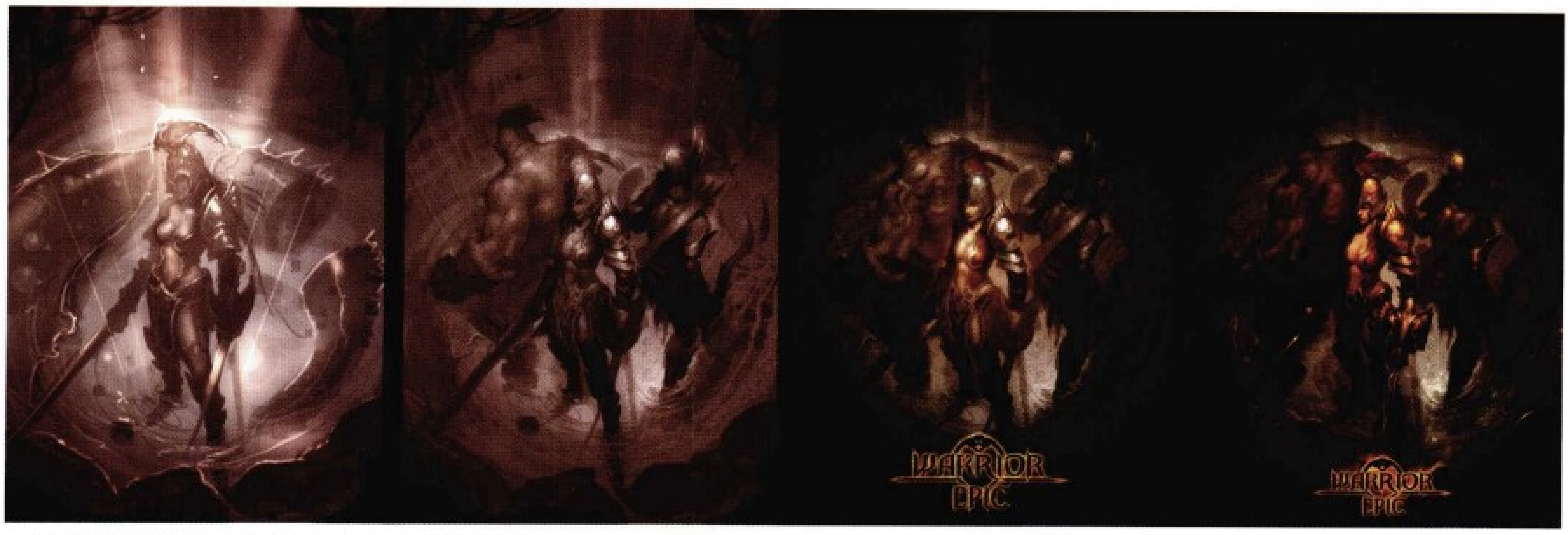
| 手枪造型设计 |



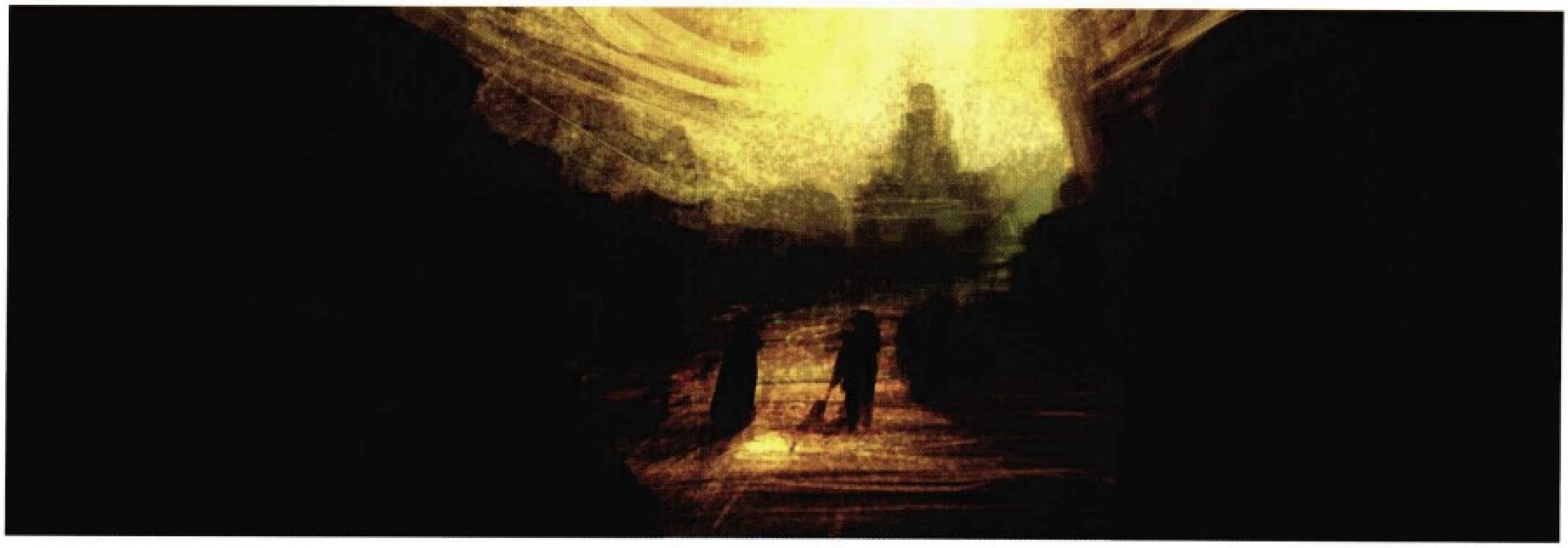
我用一天的时间绘制了各种手枪的造型草图，希望能从中找到几款最好的设计。

6.5 宣传海报及插画

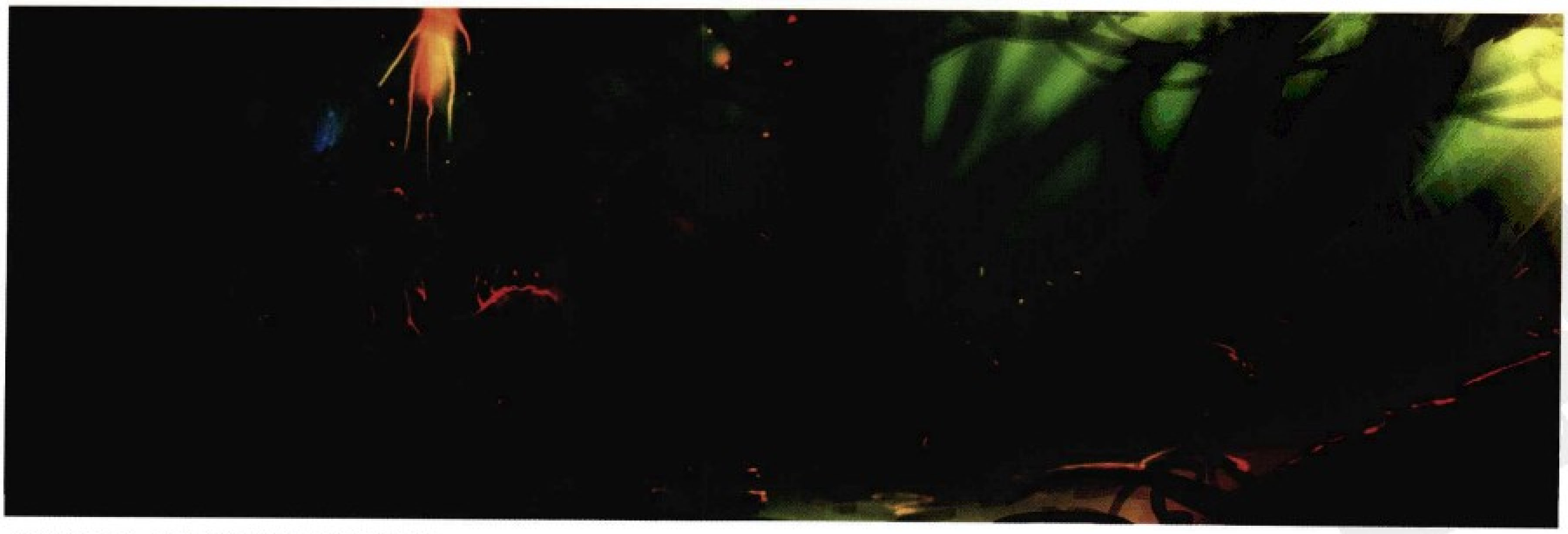
在进行了很长时间的装备设计后，朱峰会调节我们的工作，让我们转入宣传海报及游戏所用的插画设计。在设计宣传海报时，我也是先设计多种海报构图，然后从中去挑选表现力最好的构图来进行细化。


WARRIOR EPIC
WARRIOR EPIC

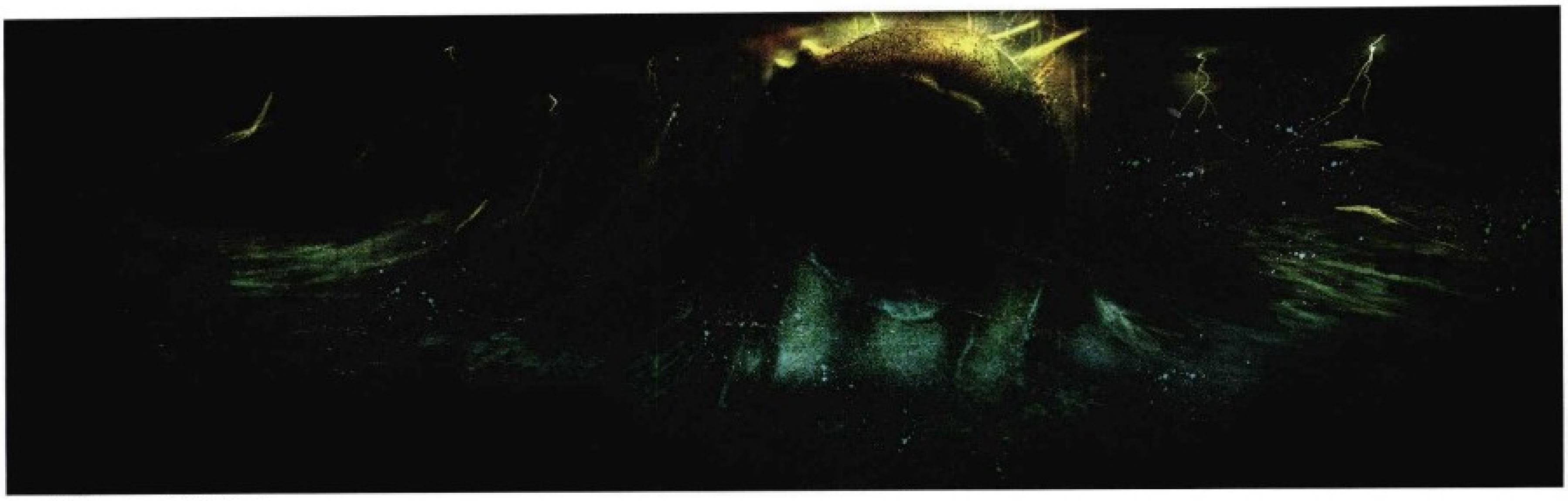
| 宣传海报构图过程，先确定要表现的画面视角和光影 |



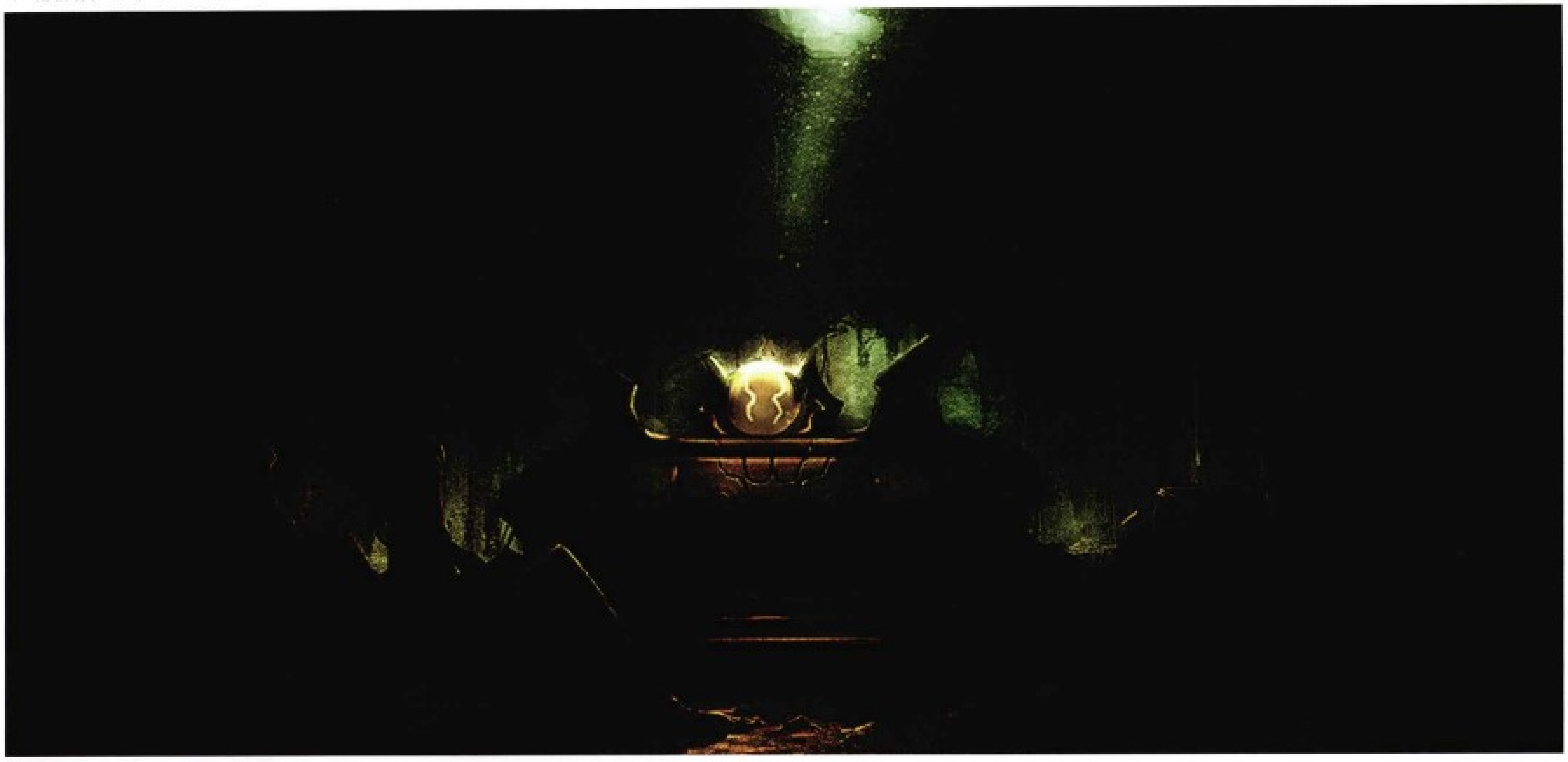
| 剧情插画 1，城镇集市的局部场景 |



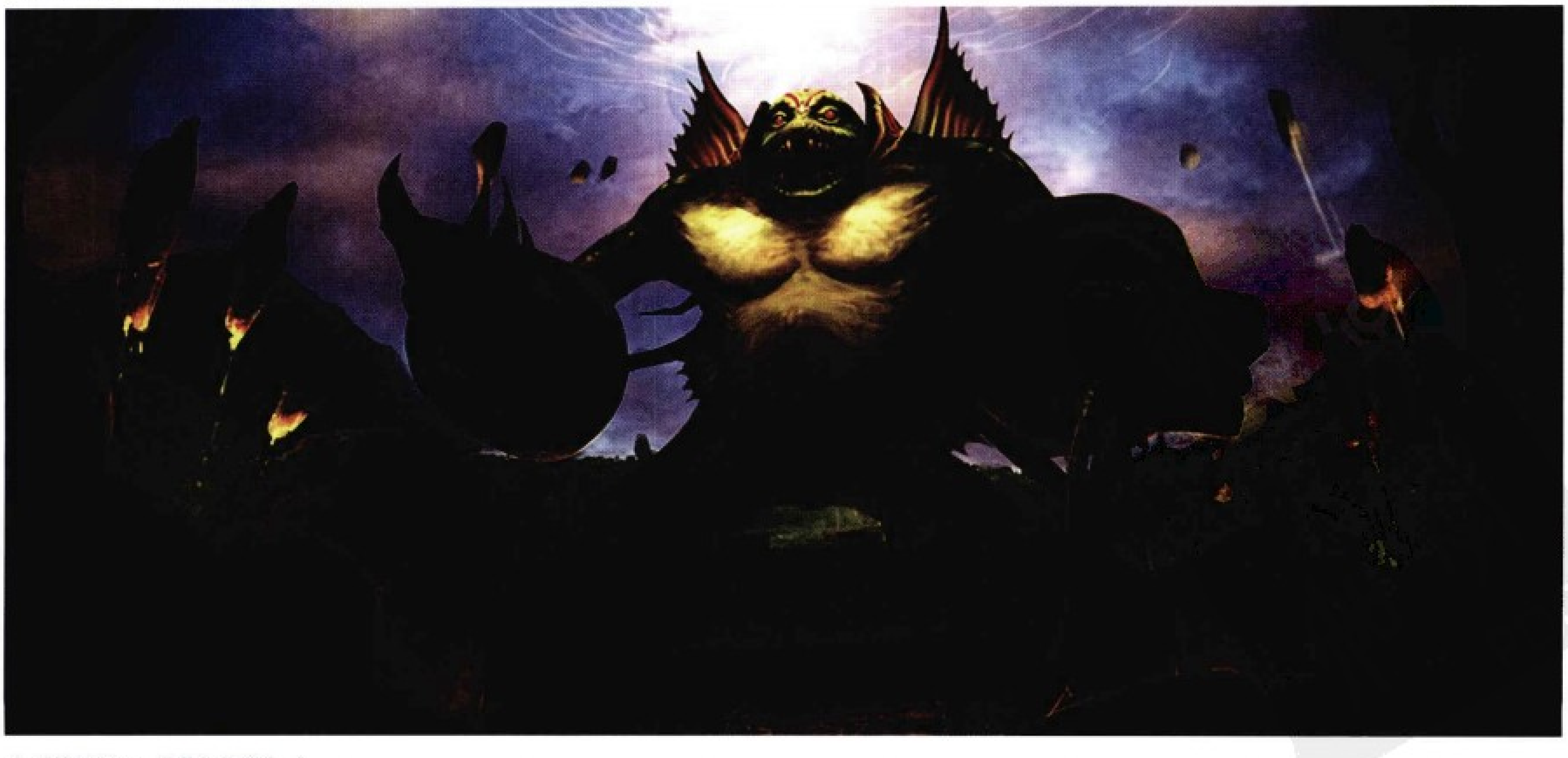
| 剧情插画 2，英雄们护送贵重物品的途中 |



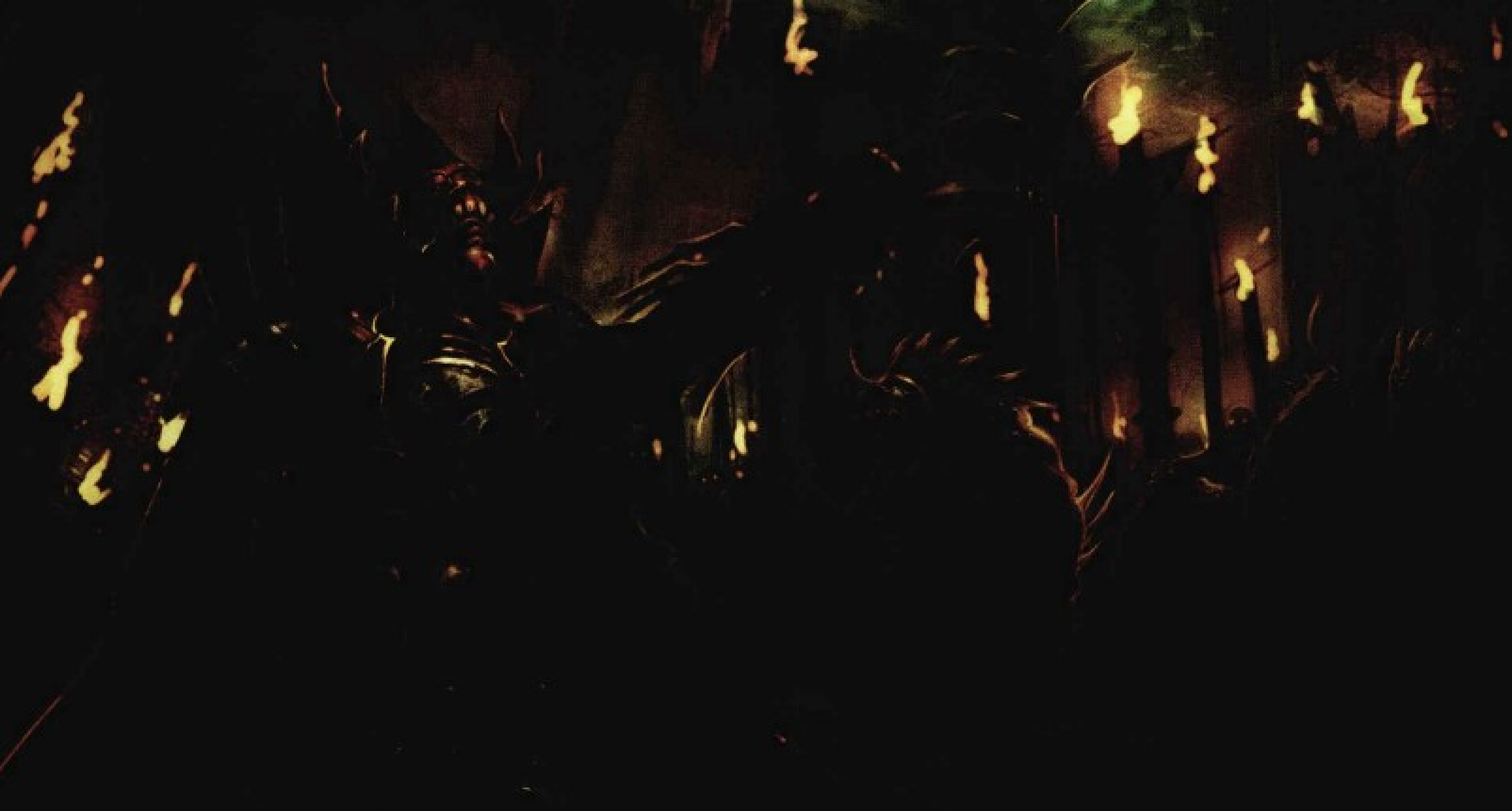
❙ 剧情插画 3，大战海怪 ❙



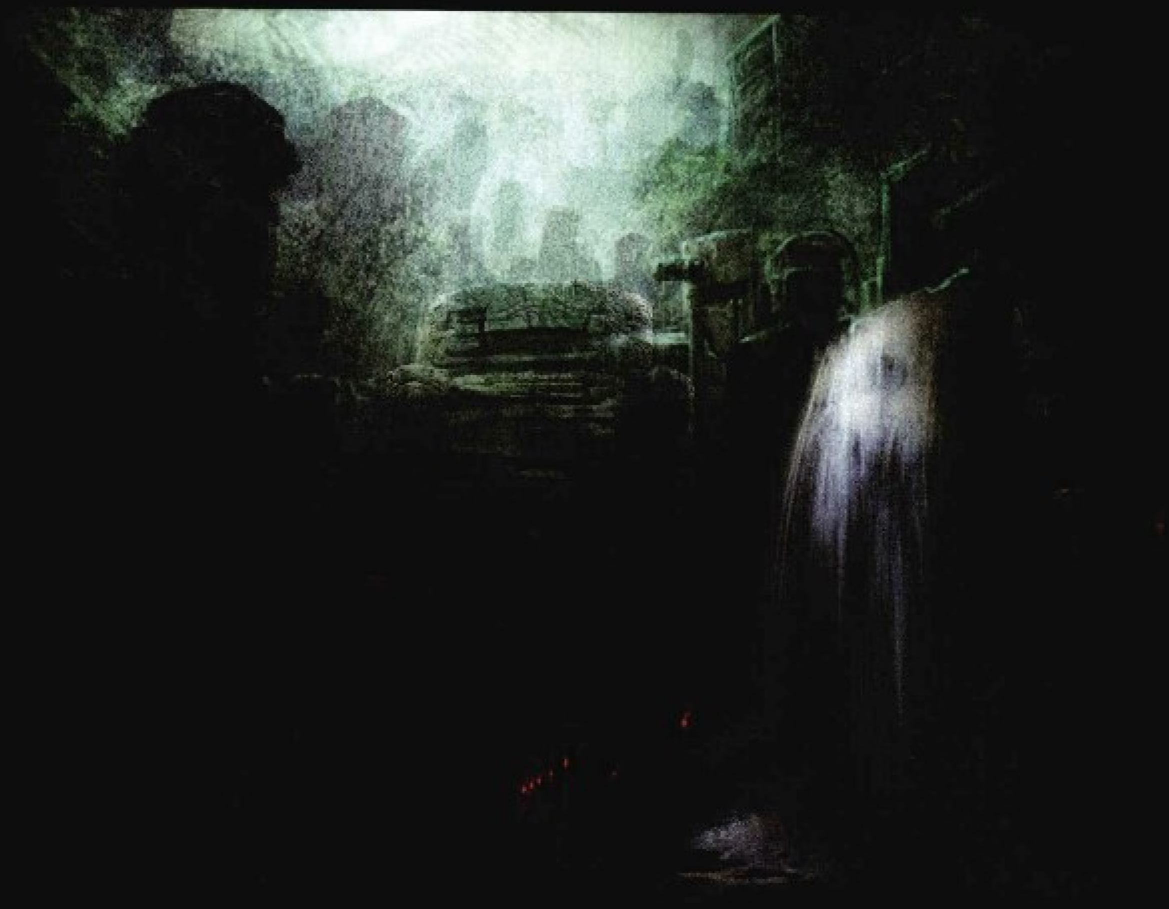
❙ 剧情插画 4，寻找丛林深处的宝藏 ❙



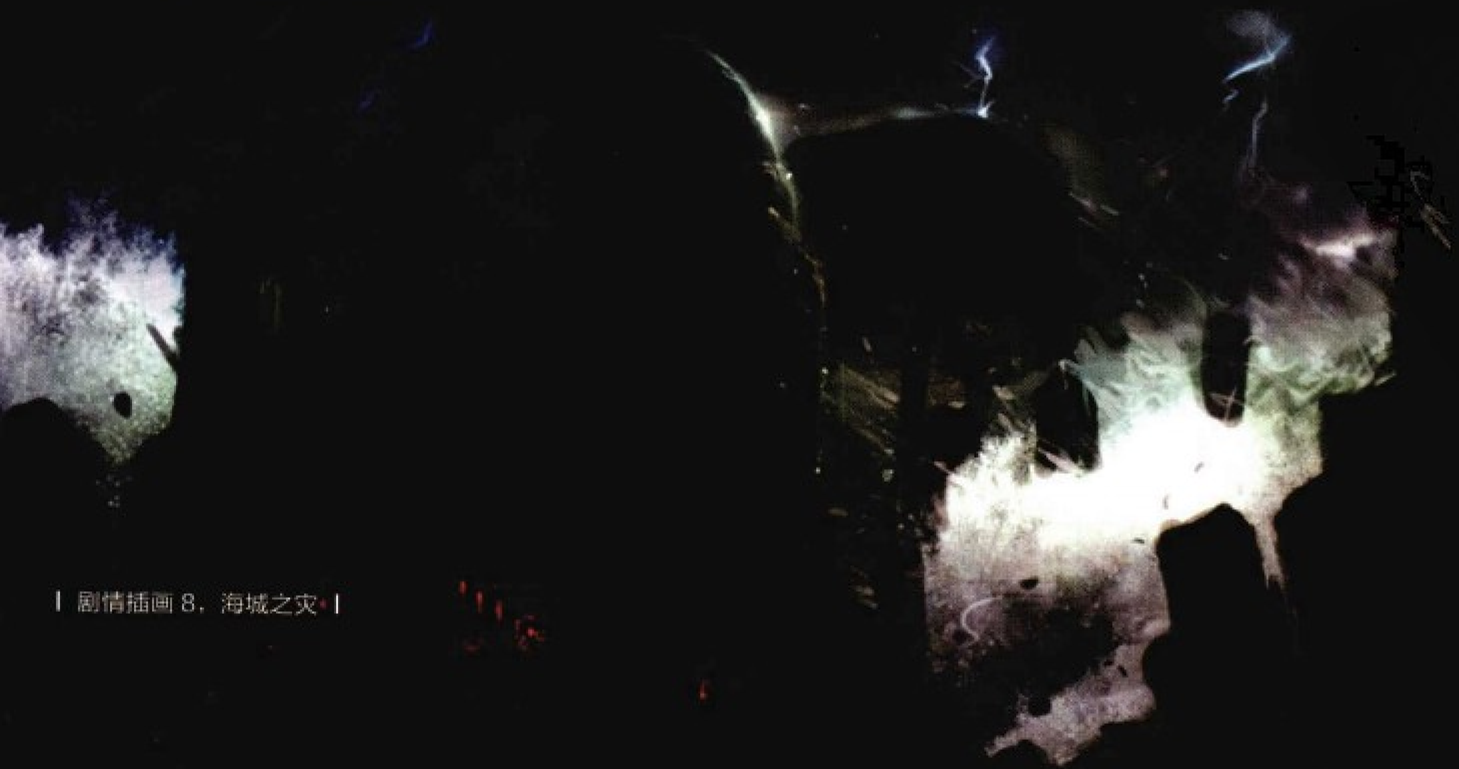
❙ 剧情插画 5，巨兽们的聚会 ❙



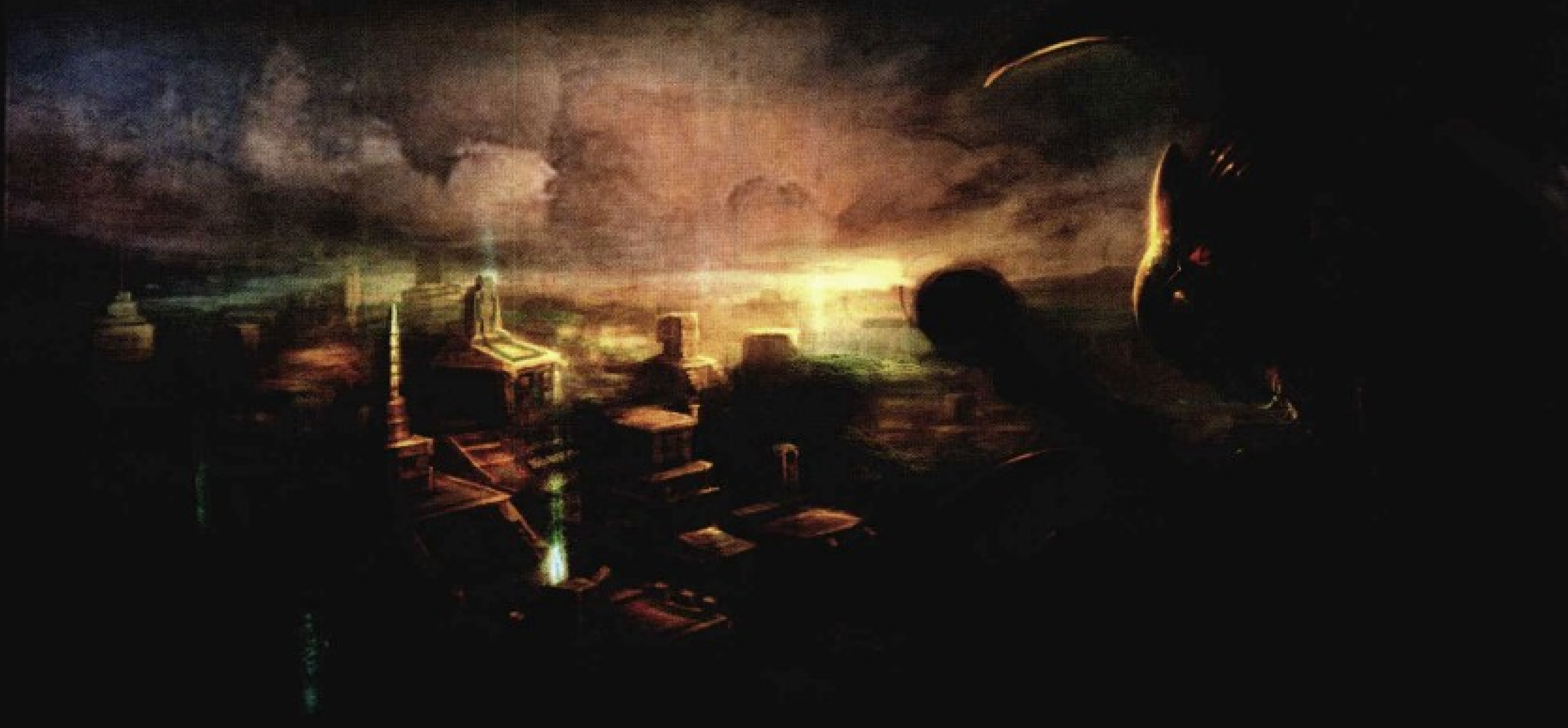
❙ 剧情插画 6，召唤群兽，远征 ❙



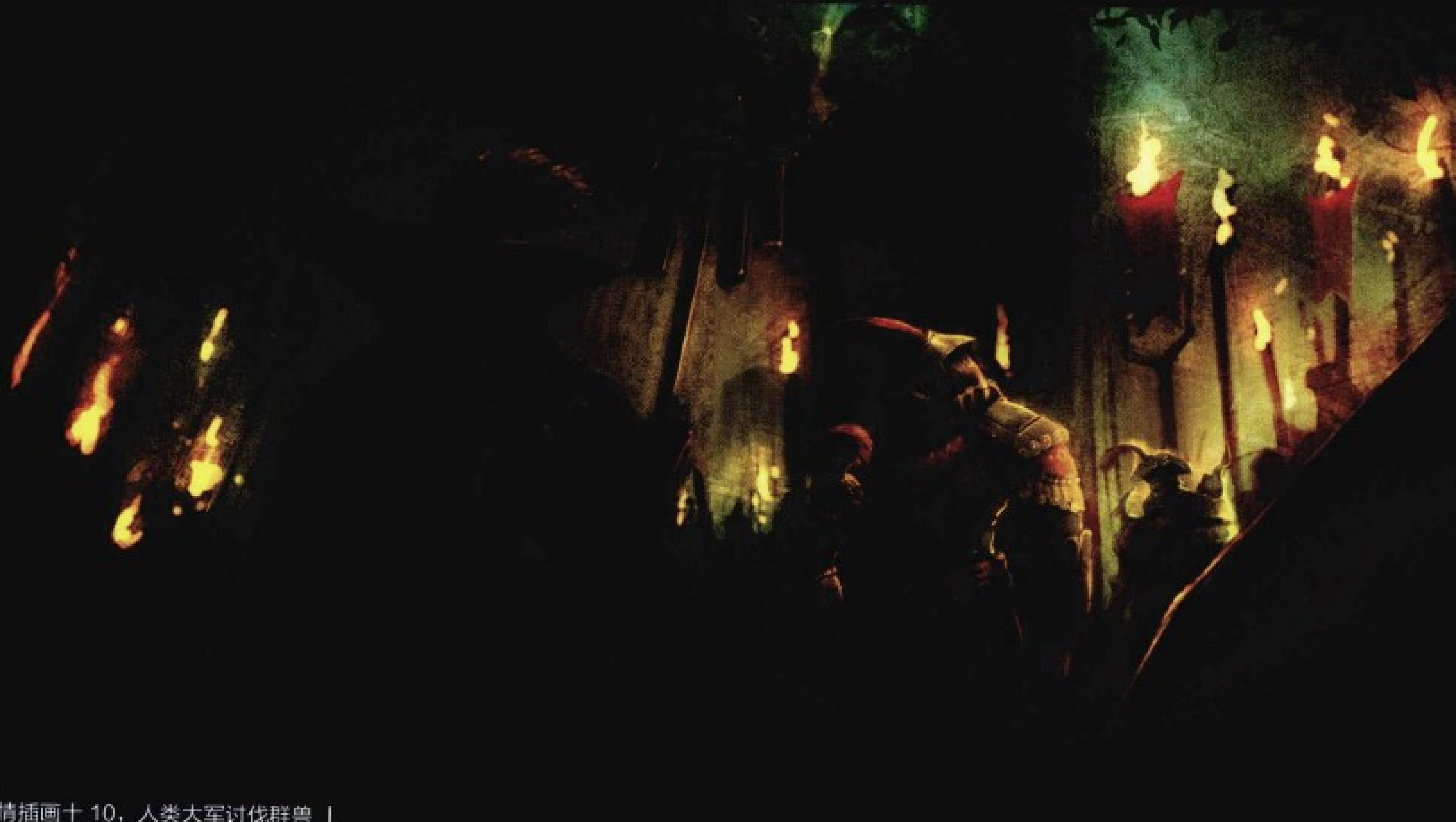
❙ 剧情插画 7，神秘的丛林遗迹 ❙



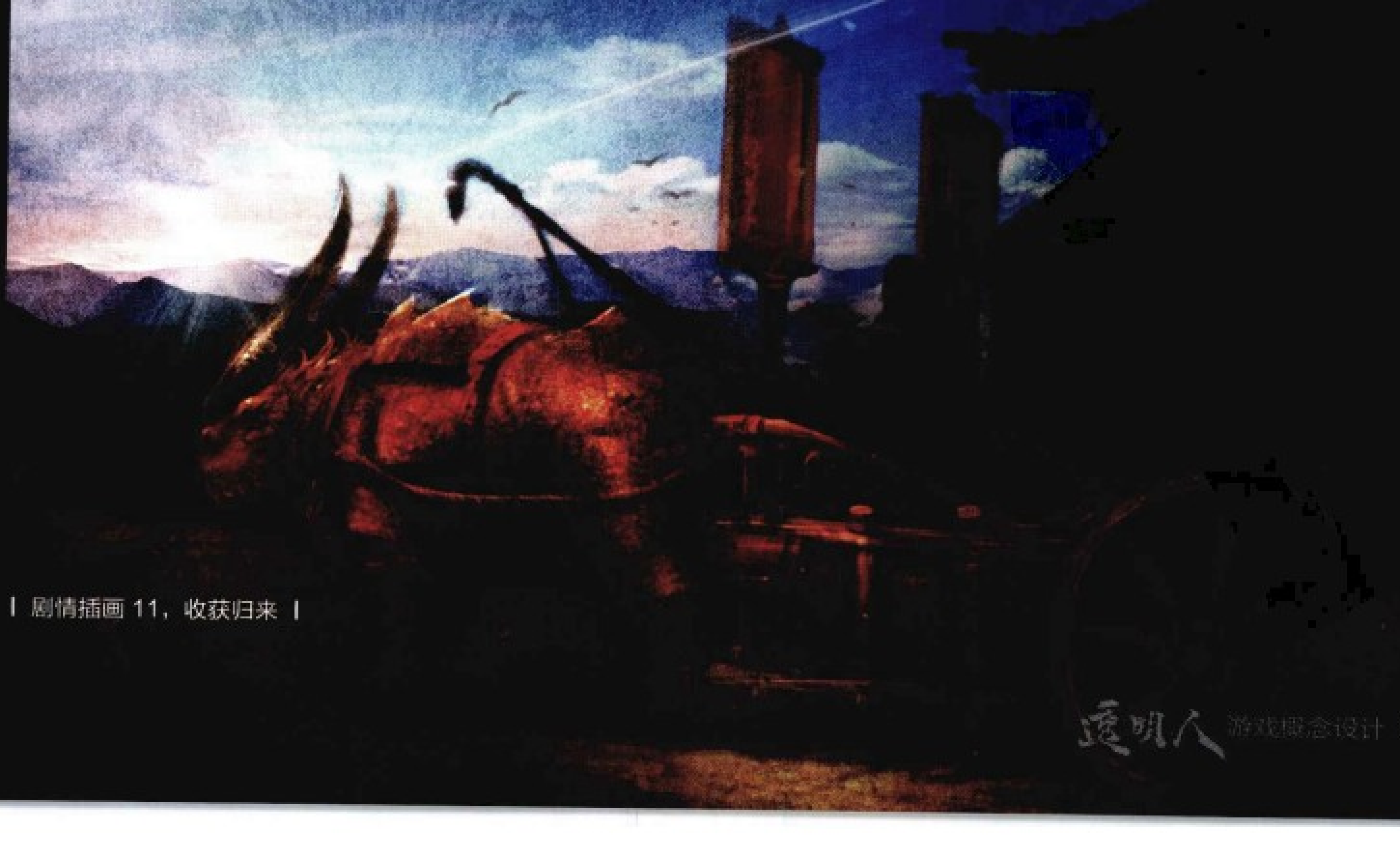
❙ 剧情插画 8，海城之灾 ❙



剧情插画 9，启动神灵密码

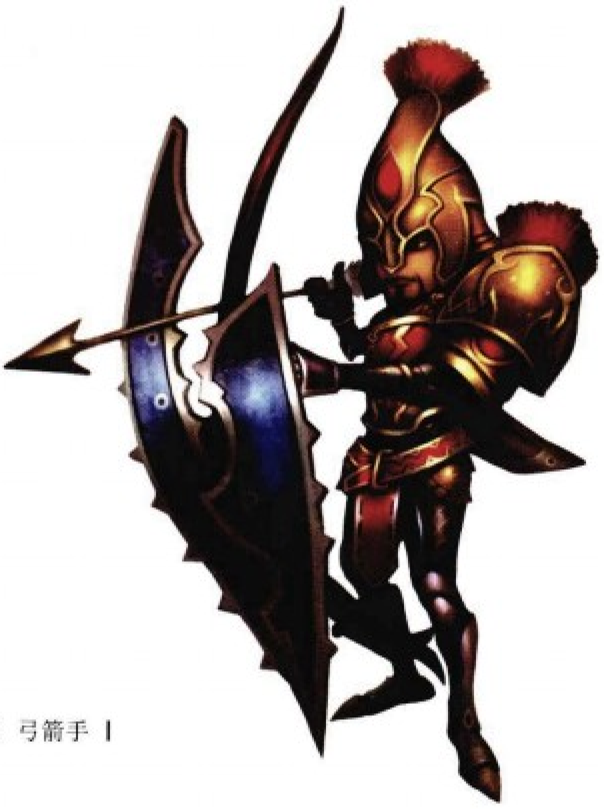


剧情插画十 10，人类大军讨伐群兽

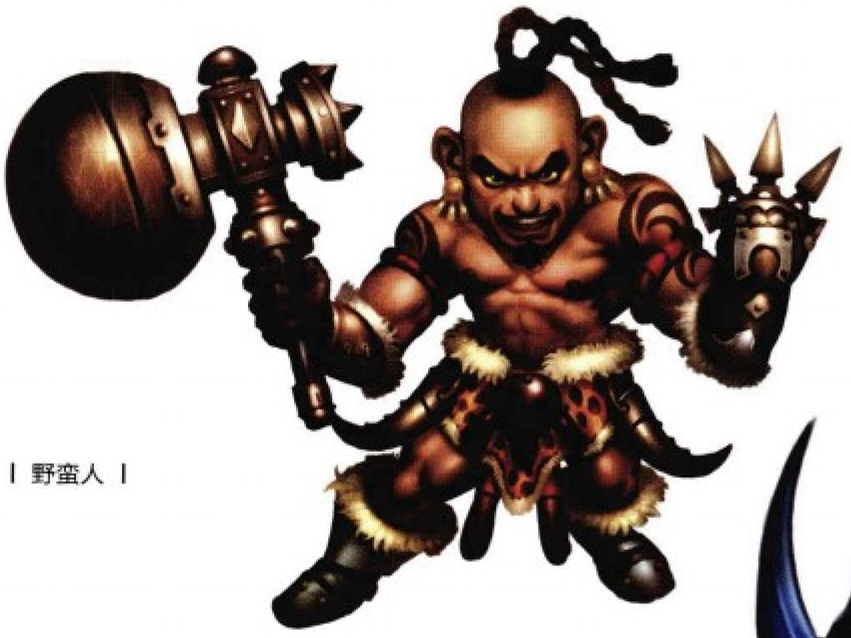


剧情插画 11，收获归来

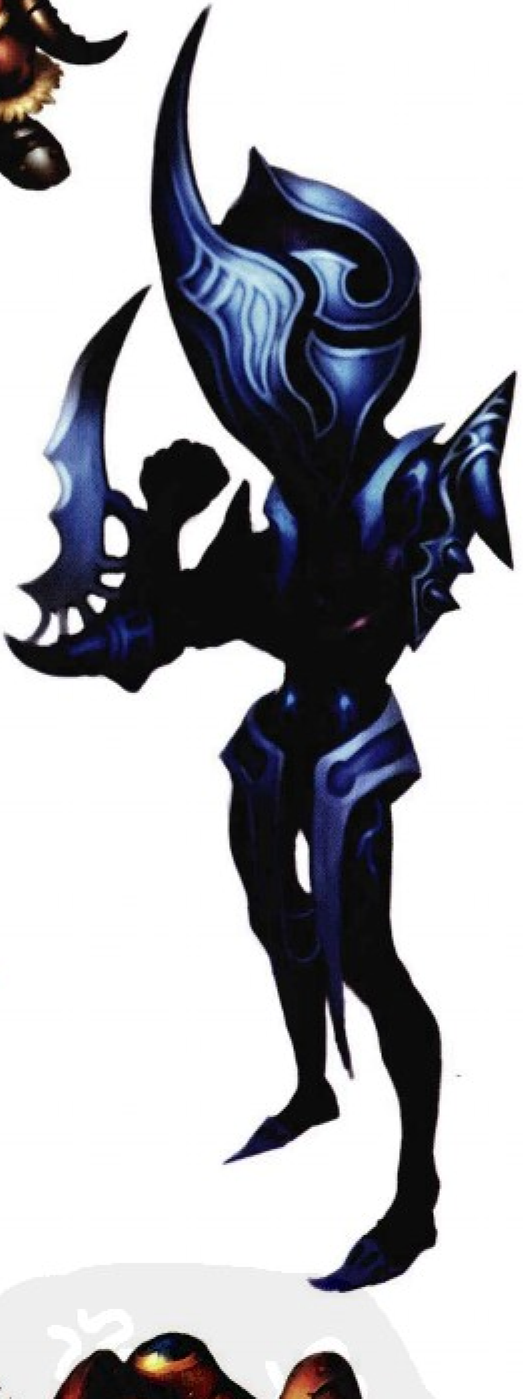
老板我要试试主角的 Q 版造型，目的是为了迎合亚洲地区玩家的喜好，于是我着手画了几款草图，老板看后挺喜欢的，于是就有了这些 Q 版娃娃的造型。



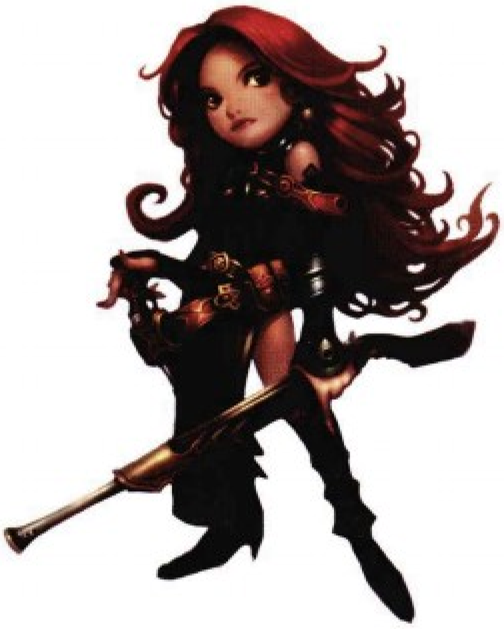
弓箭手



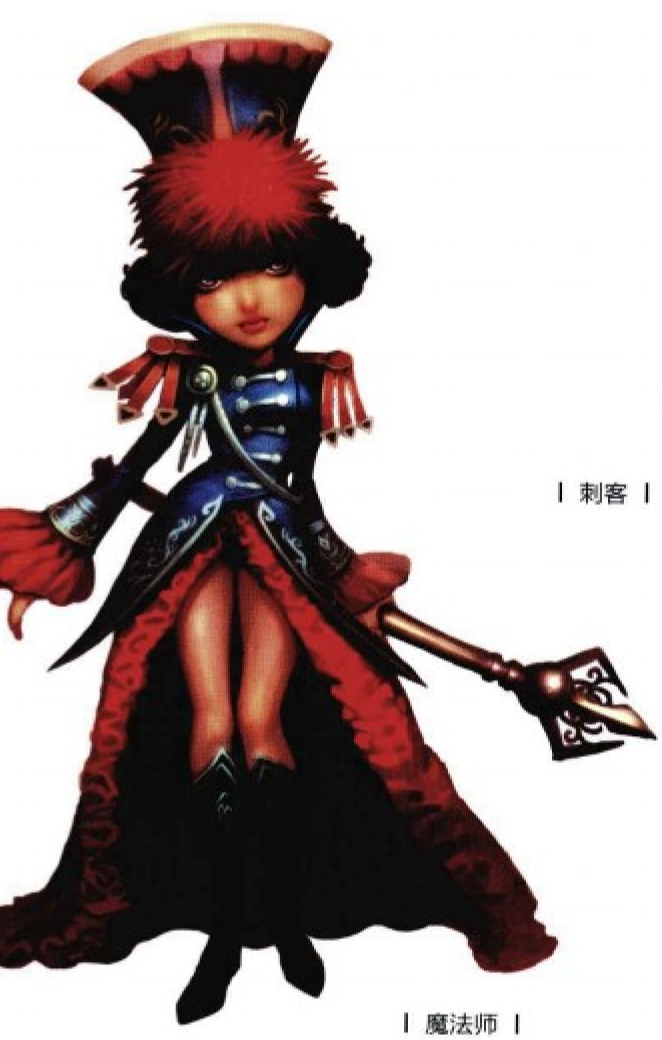
野蛮人



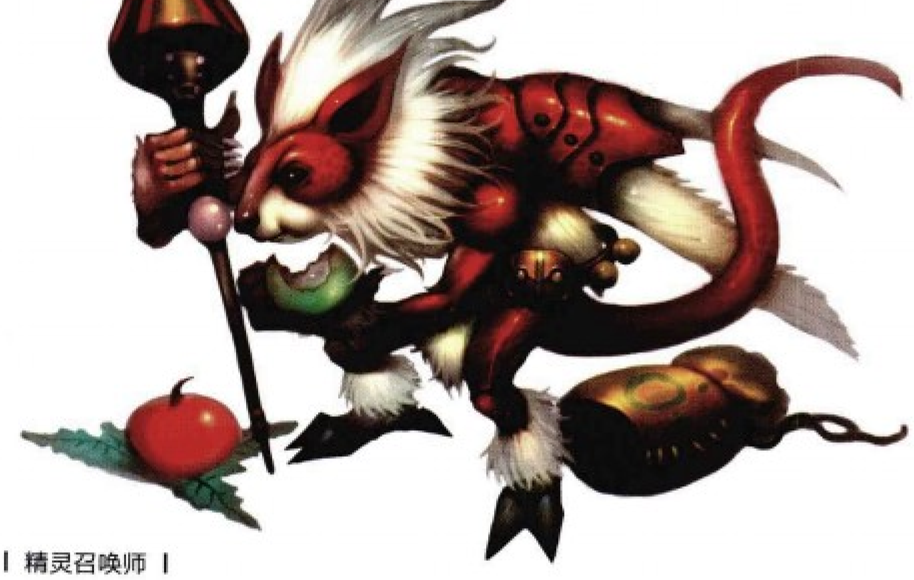
刺客



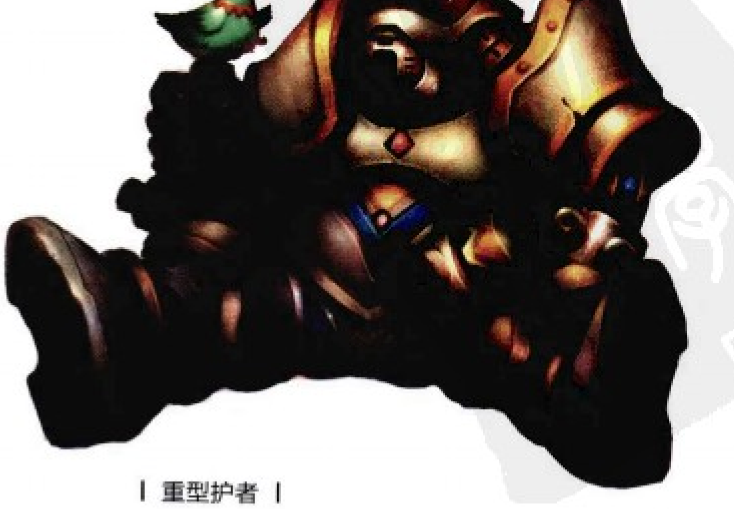
火枪手



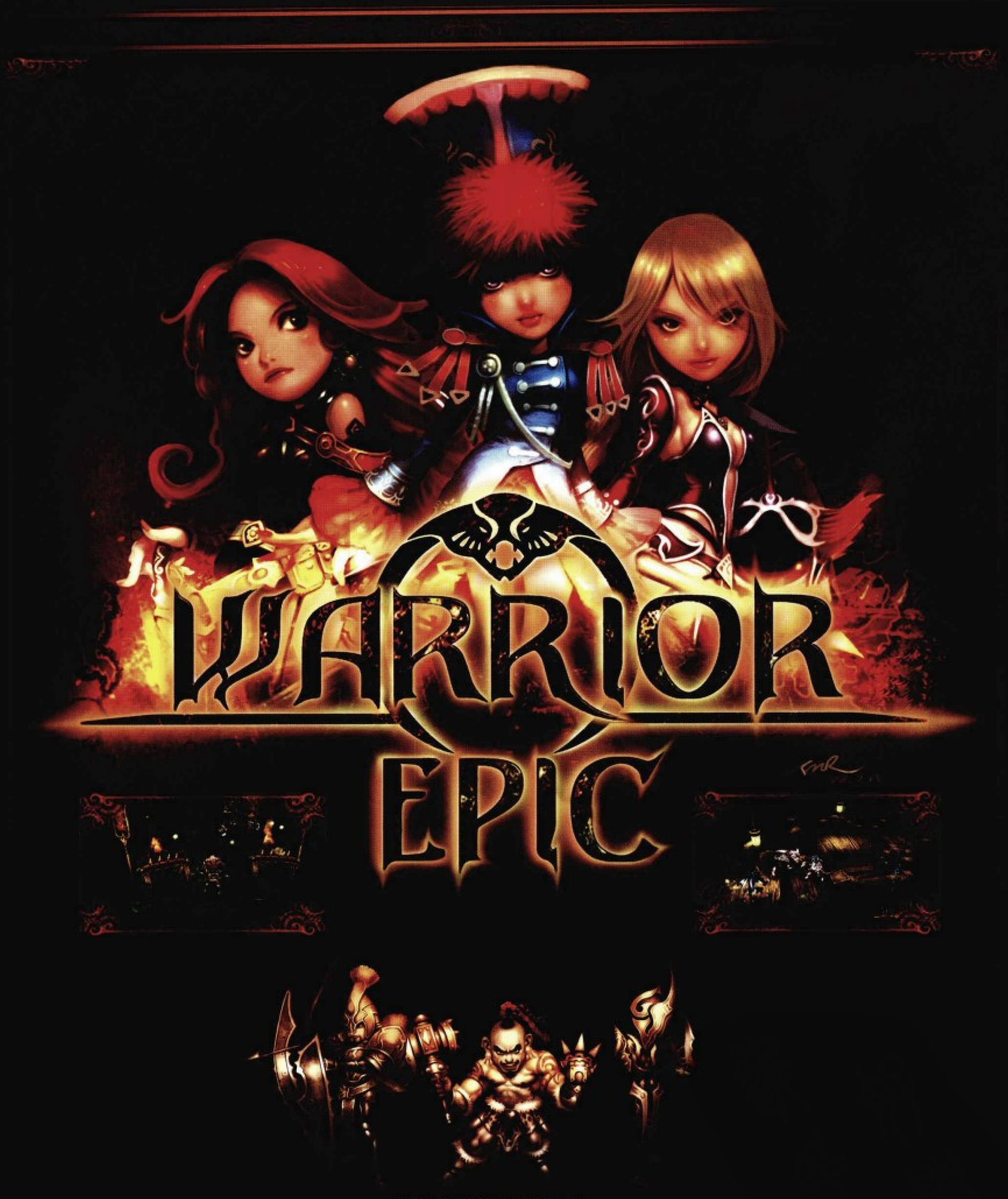
魔法师



精灵召唤师



重型护者



POSSIBILITY SPACE PRESENTS

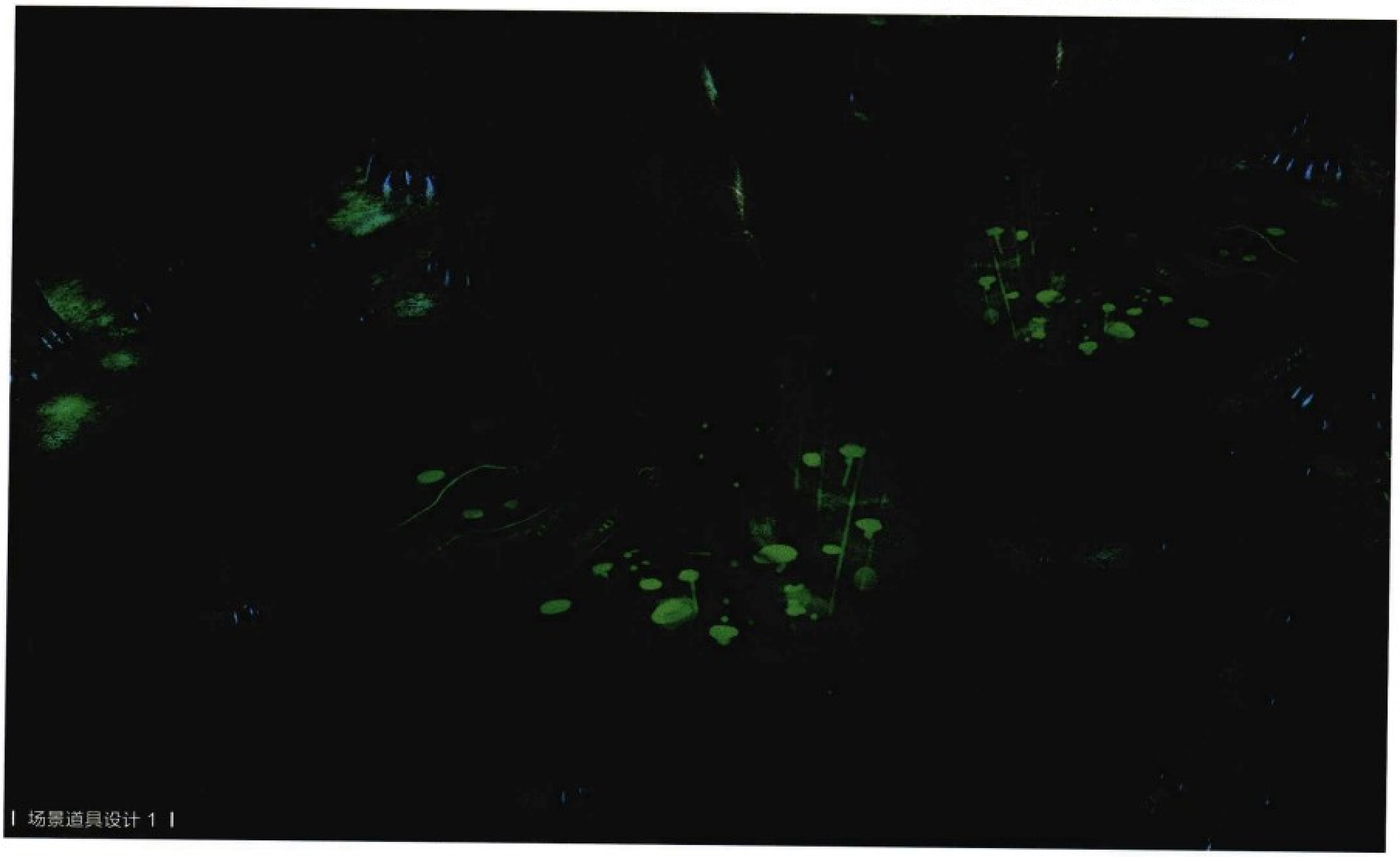
A 北京动点天地游戏工作室 PRODUCTION

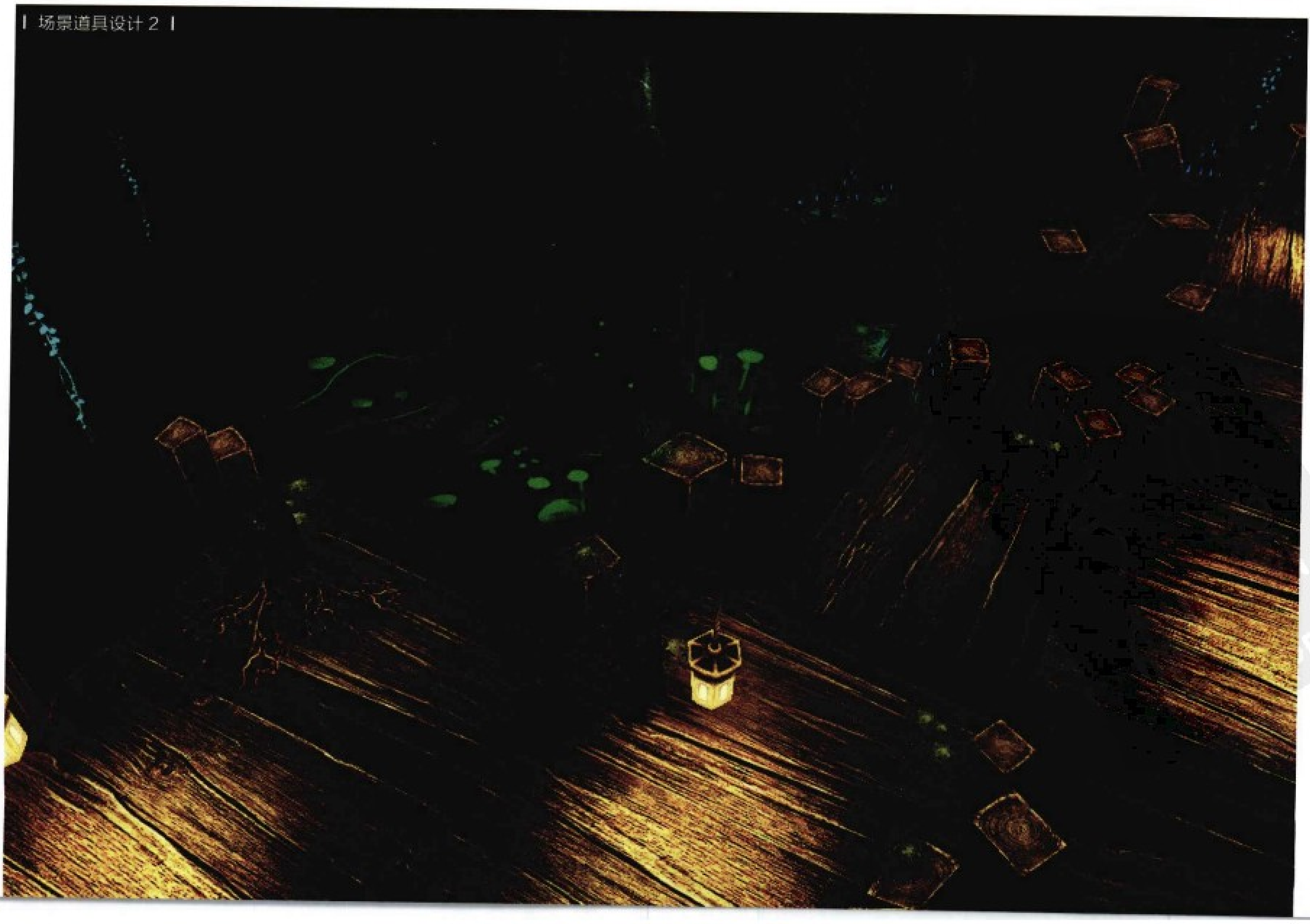
EXECUTIVE PRODUCERS 朱峰 **Gage Galinger**

www.warriorepic.com

6.6 场景道具设计

我是直接在游戏截图里设计场景道具的，这样设计会融合场景的色调，出来的效果比较统一并且符合该场景的风格。物件的设计没有什么要求，只要看到游戏场景里有比较空旷的地带，我就可以发挥设计，看看会有什么样的表现吧。


| 场景道具设计 1 |

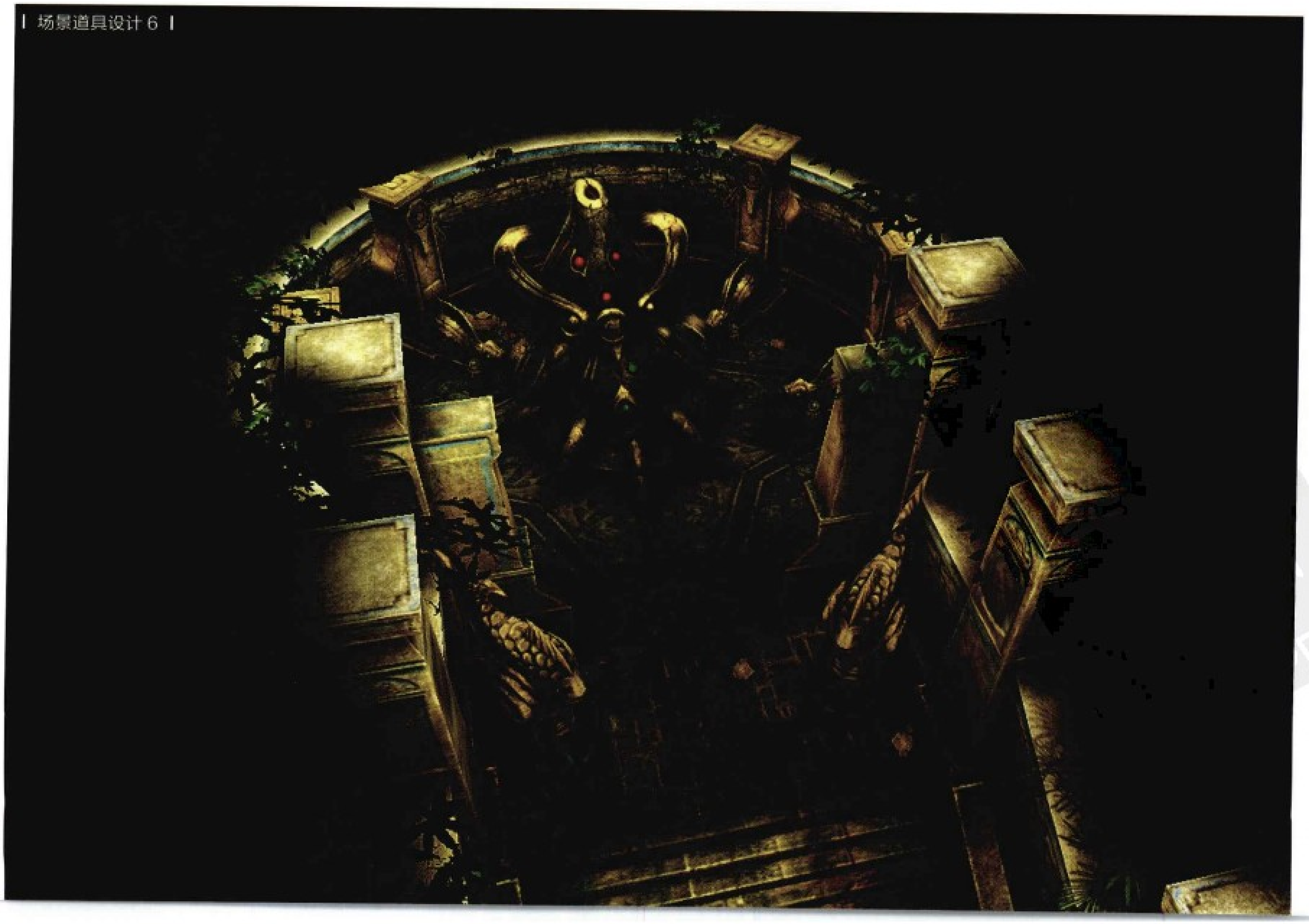

| 场景道具设计 2 |

丨 场景道具设计 3 丨

丨 场景道具设计 4 丨

场景道具设计 5

场景道具设计 6



6.7 图标

图标在游戏中占的比例不大，由于它们频繁地出现，还是要设计好。注意色调光源的合理运用，造型结构设计得明确即可。

1. 成就勋章图标

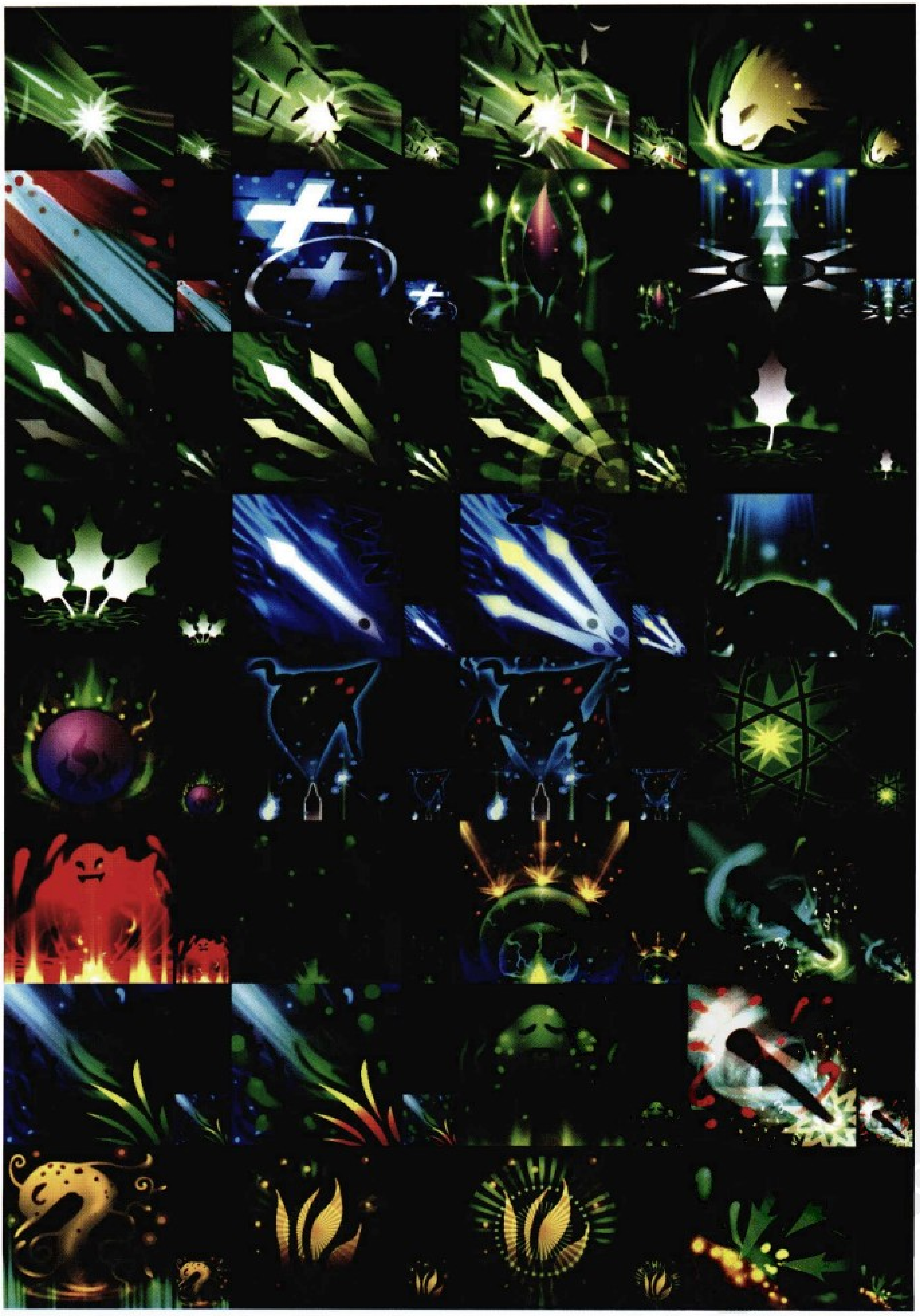
玩家玩到一定程度，就能得到此类勋章。设计勋章图标需要留意它们外观的功能性设计，色彩搭配要统一，必须得有一个大基调色，不能有过多的色彩搭配。这些造型都是朱峰设计的，我负责上色。

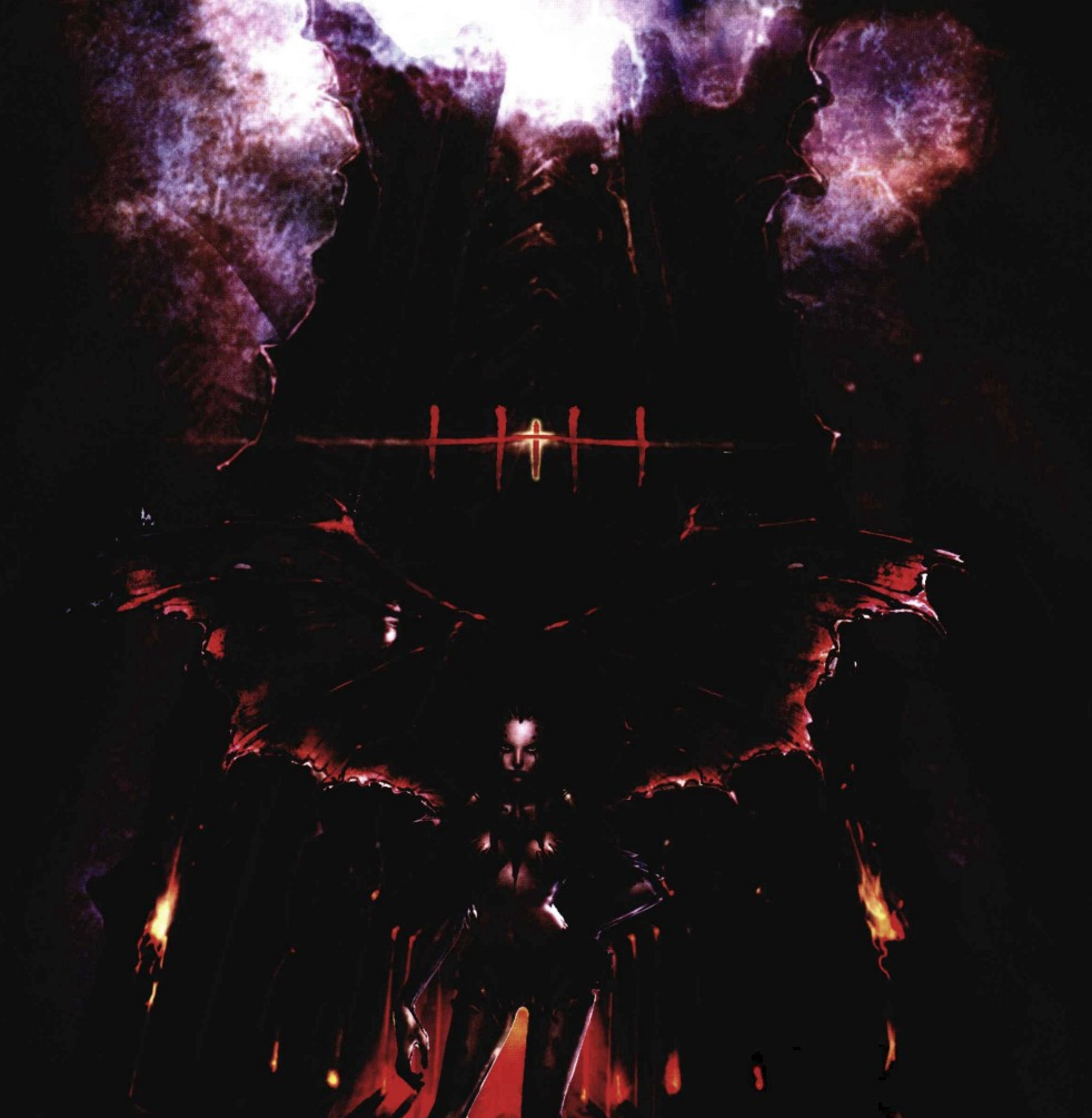
2. 角色纹身图标

之前只想画些纹身图案，但是觉得太单一了，后来得到朱峰的提醒，于是在设计上加了一些纹身时所需要的周表道具，这样会让图标看上去显得有些意思和有看头。

3. 角色技能图标

我设计的部分角色技能图标，图标通常在游戏里都很小，即使你画得再大，它还是要缩小后才能用，所以我们在画的时候最大放到200像素X200像素，这样画完再缩小到64像素X64像素时就不会丢失太多细节。最好的习惯就是在画的同时，多显示一张同步更新的窗口，将它的视图缩到游戏实际大小，对照这张小图来画就更清楚是什么样的啦。

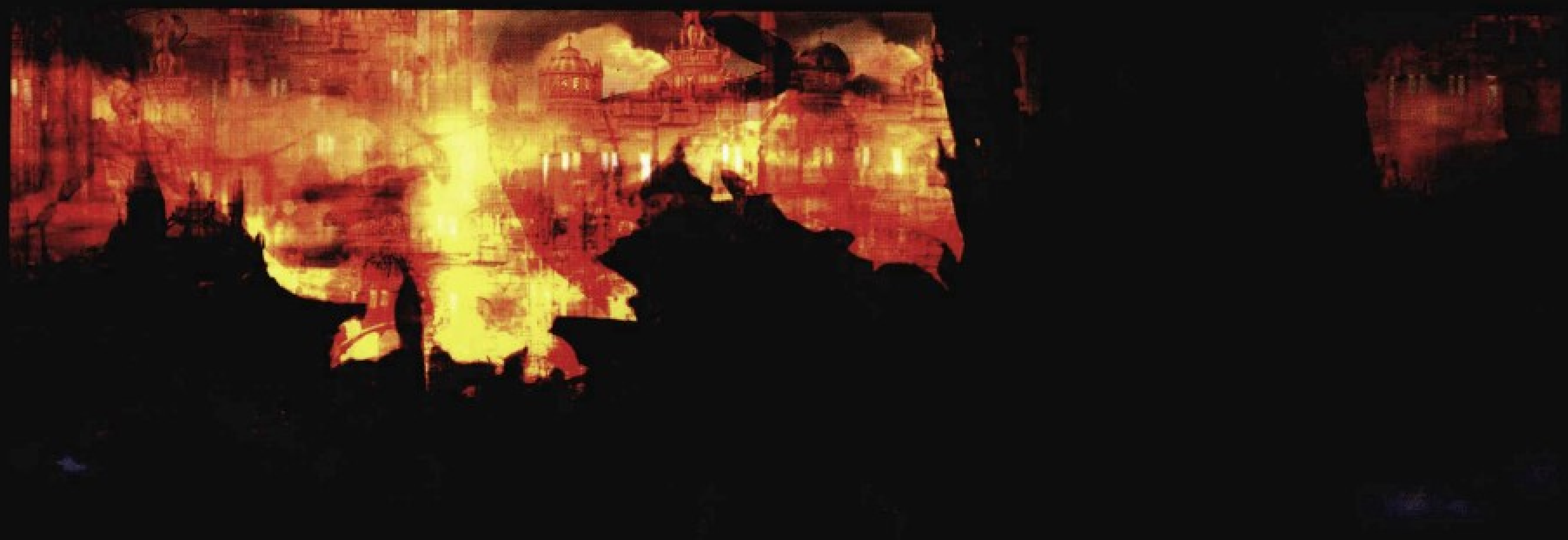




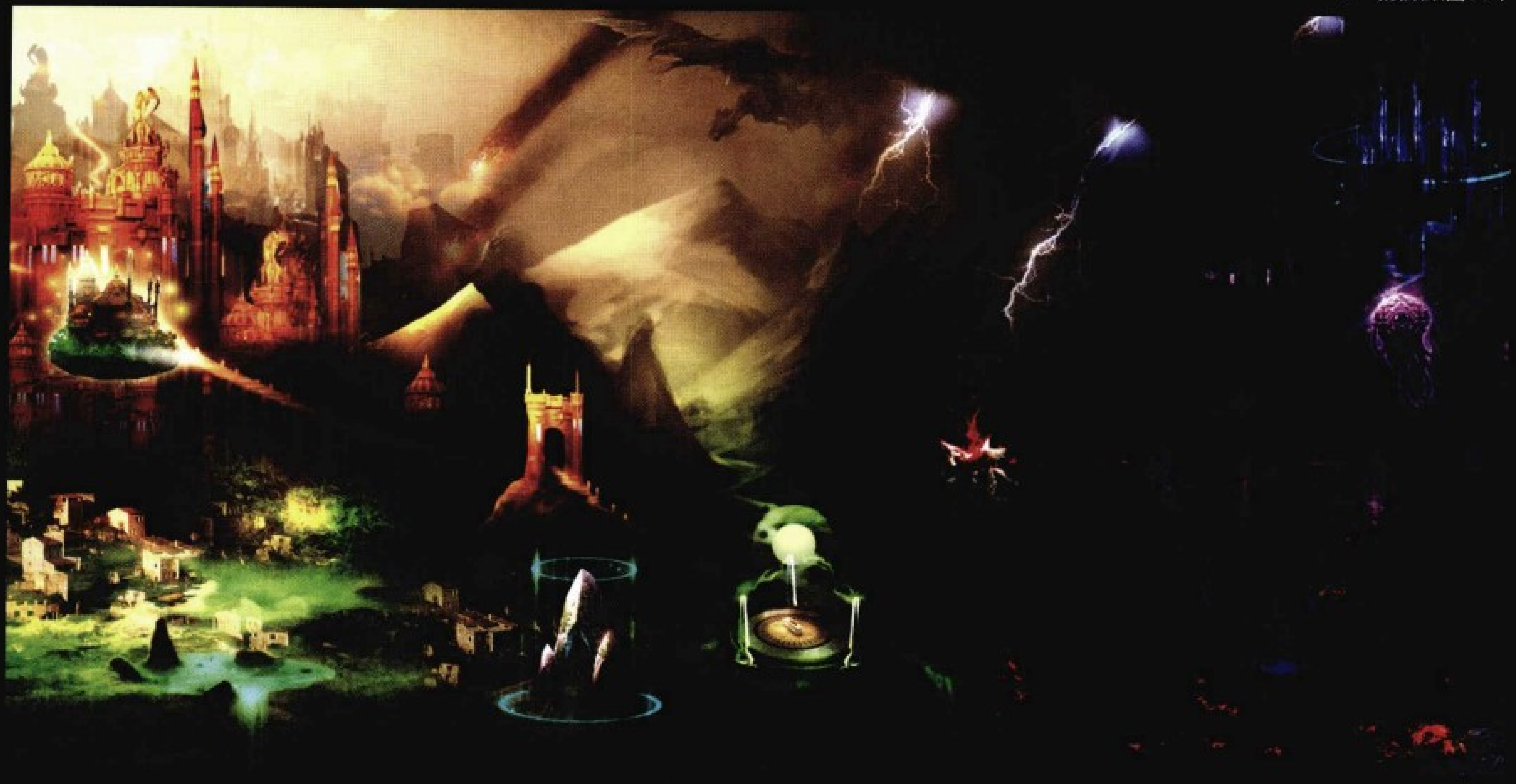
第 7 章 HH2.5D 竞技游戏项目

项目简介：HH2.5D 竞技项目是一款关于天使与恶魔战争的欧洲神话题材游戏。我参与前期的概念设计，分别设计这两种对立种族世界观以及角色、武器。刚开始先设计世界观，还有在这个世界里的建筑形状，然后再根据这些场景设计角色。这种设计方式会使整体更加统一，不会使角色孤立或偏离场景设计风格。

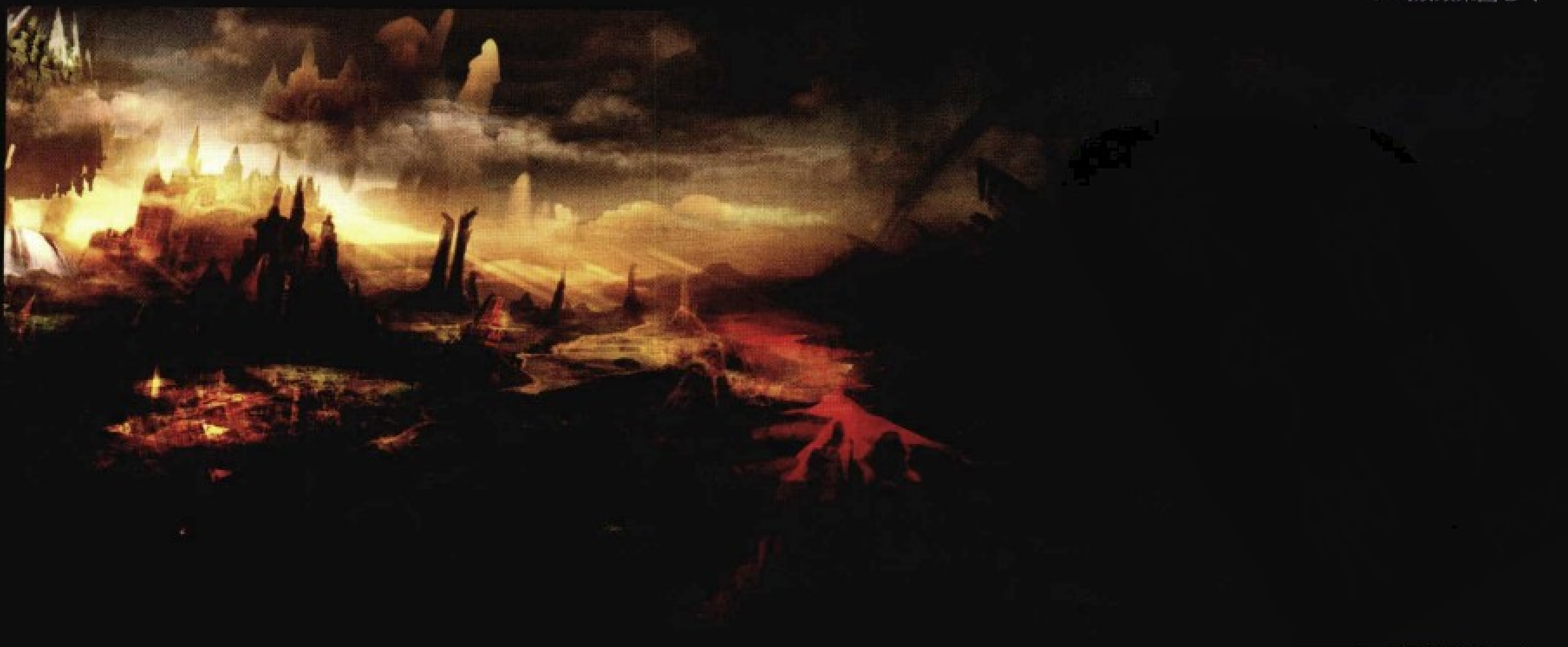
我快速地将对立、矛盾的世界观表现出来，这时无须急着画角色，因为目前的阶段是场景气氛的设计，它能更直观地展示游戏世界观，画了 3 张效果图作为参考。



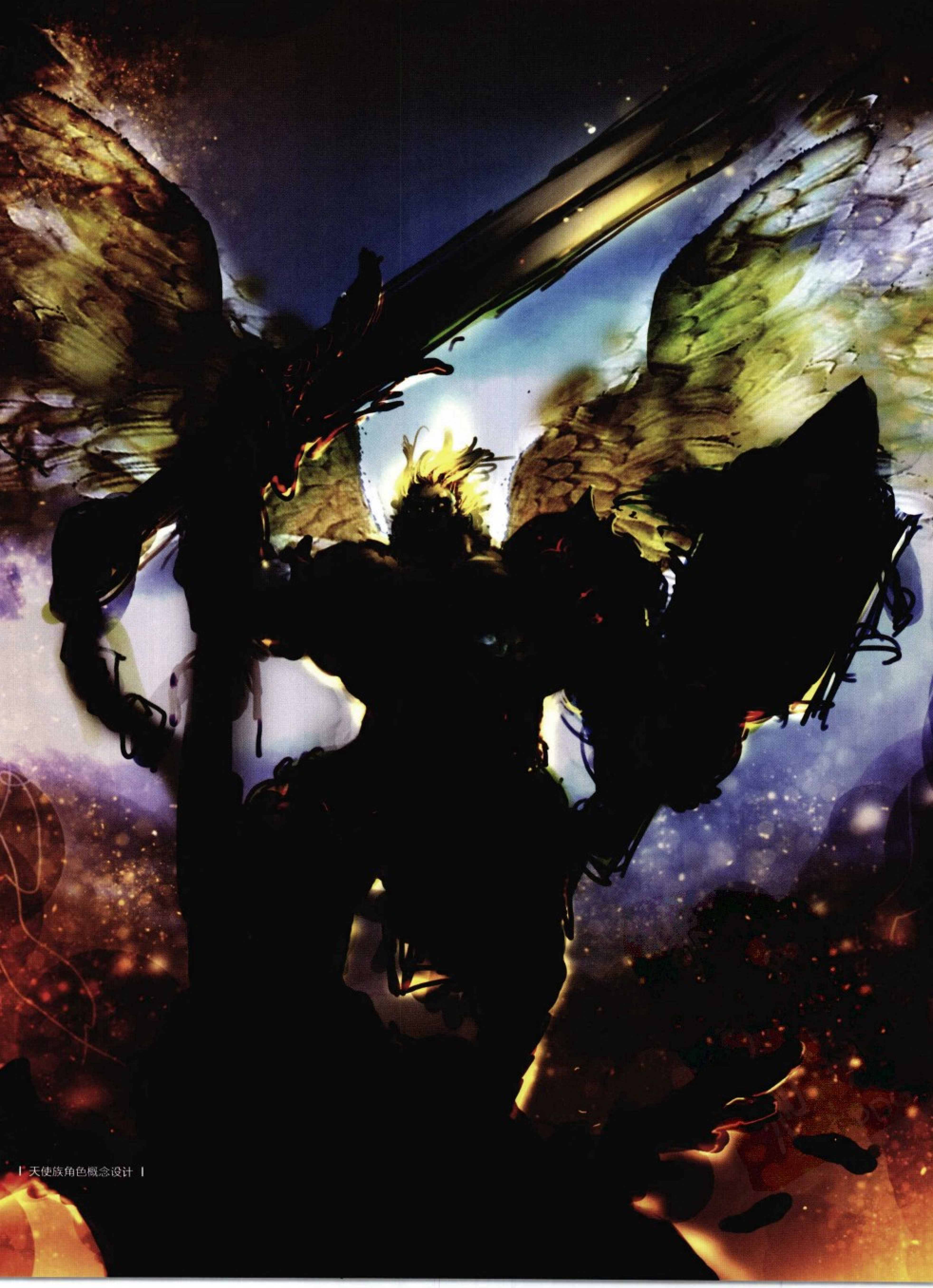
| 气氛效果图 A |



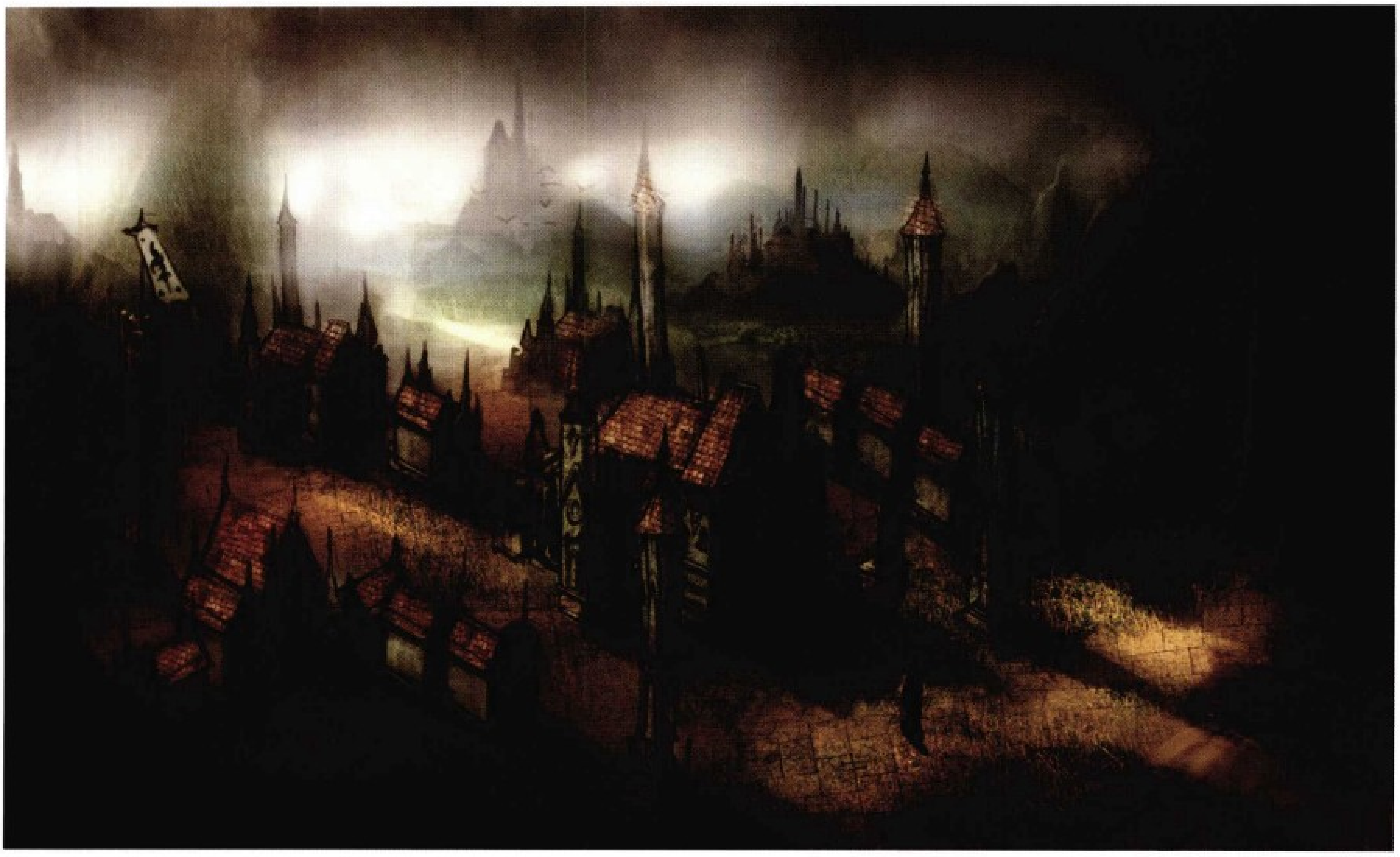
| 气氛效果图 B |

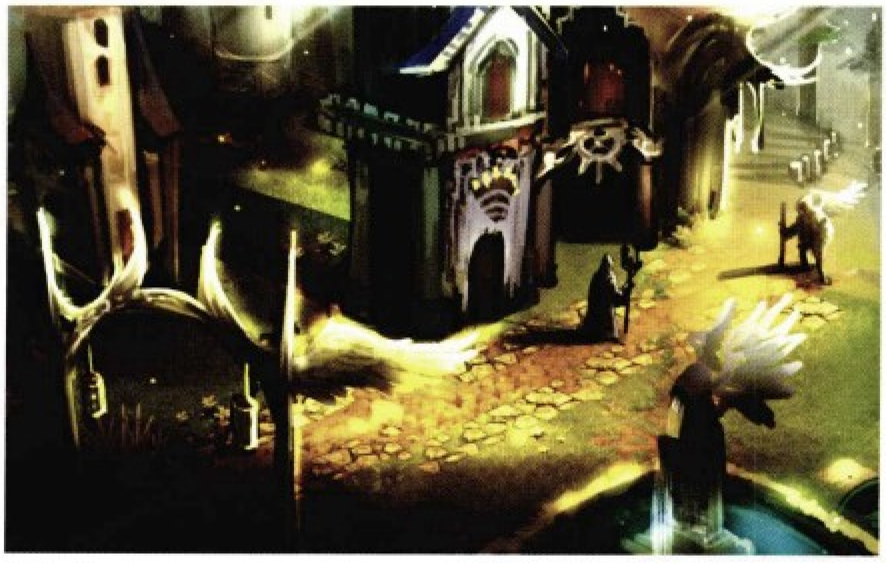


| 气氛效果图 C |

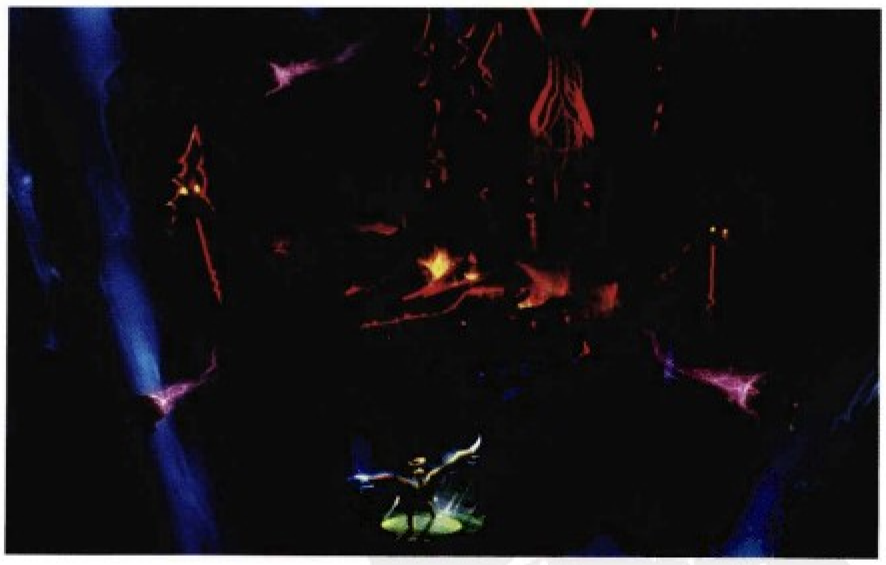


下面是一批关于游戏场景的概念设计图



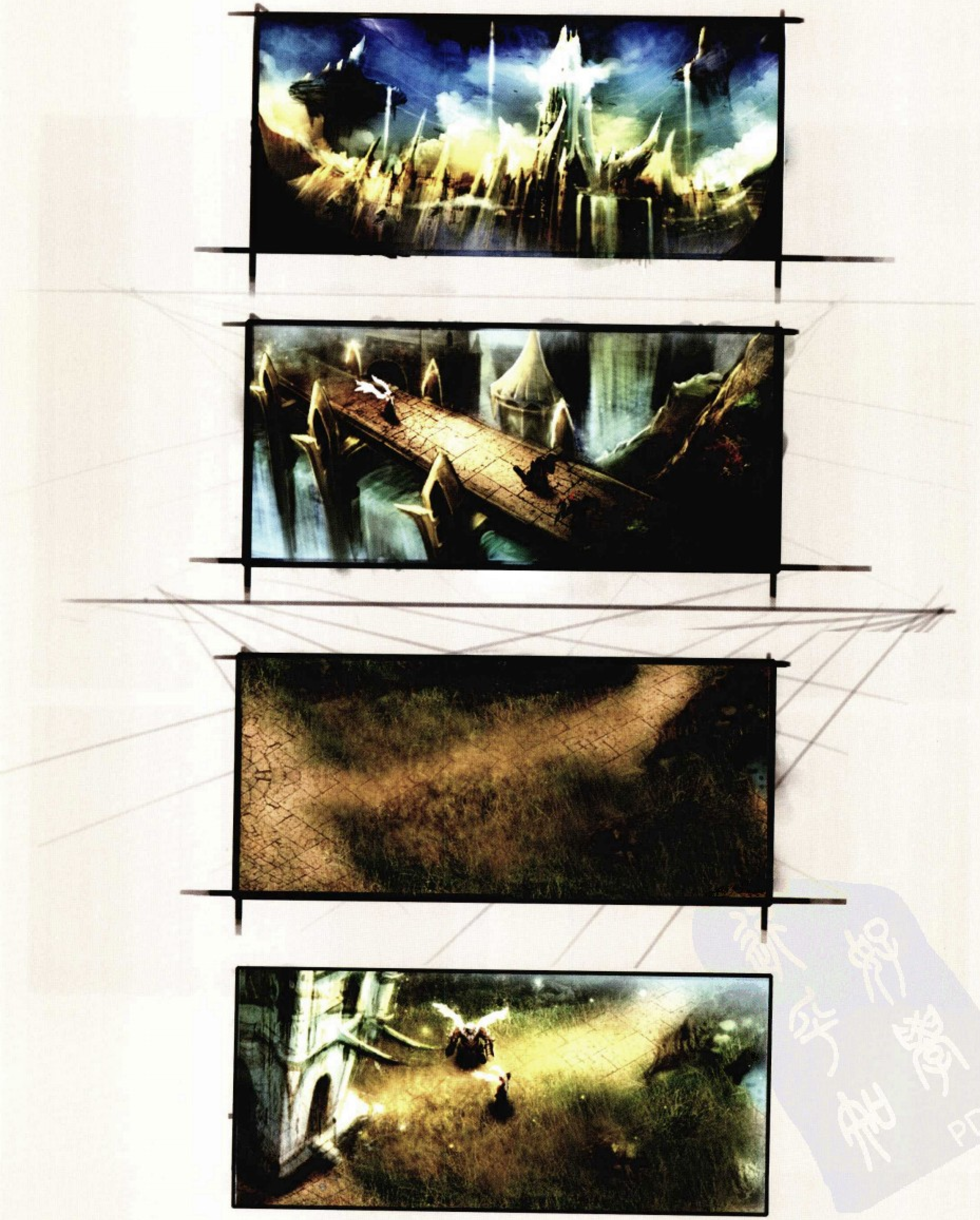


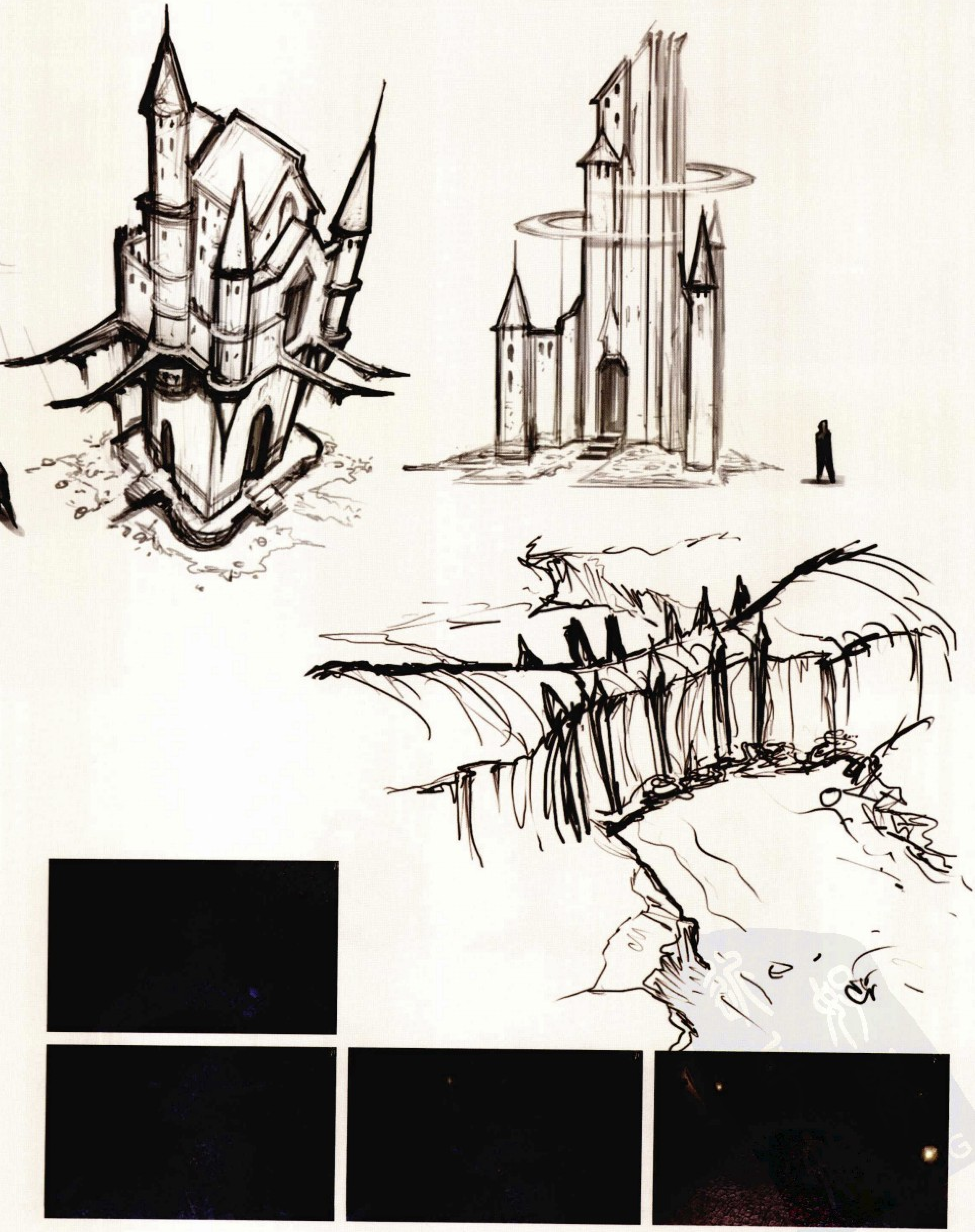
Ⅰ 天使广场 Ⅰ



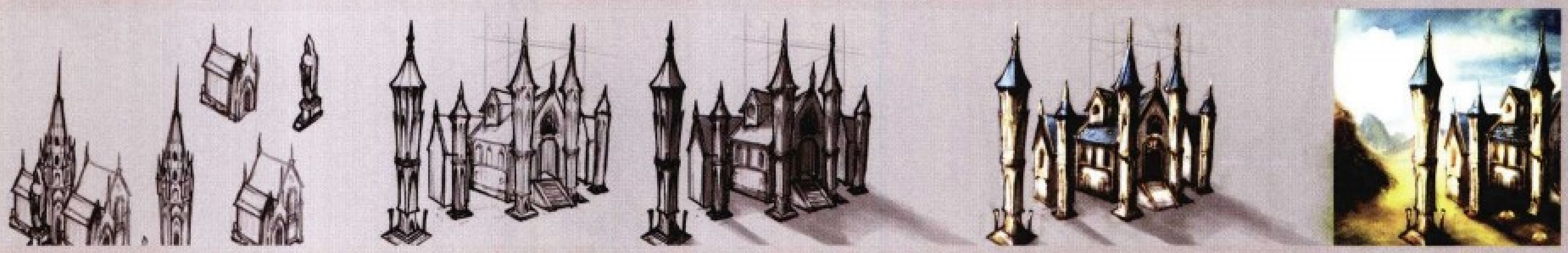
Ⅰ 恶魔战场 Ⅰ

开始具体场景、地貌以及标志性建筑的设计

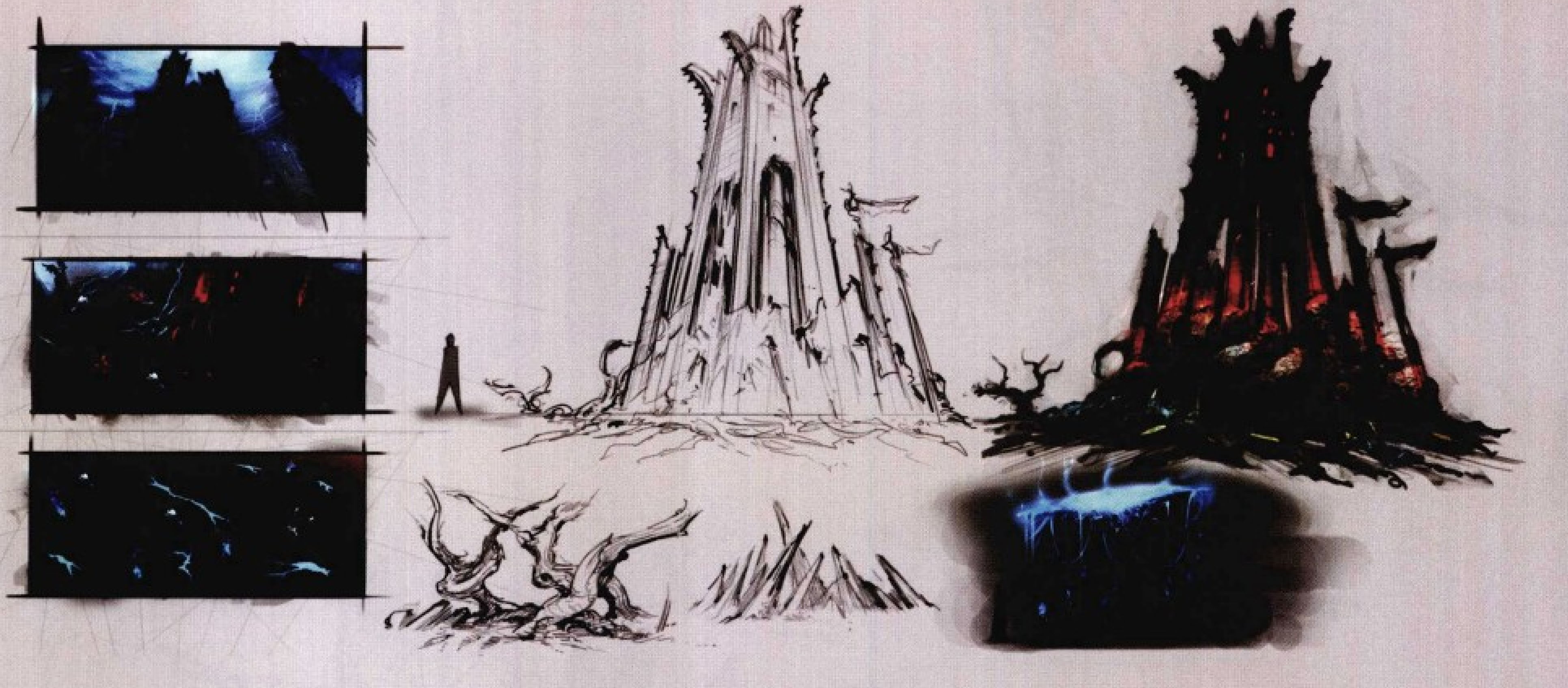




天使地貌

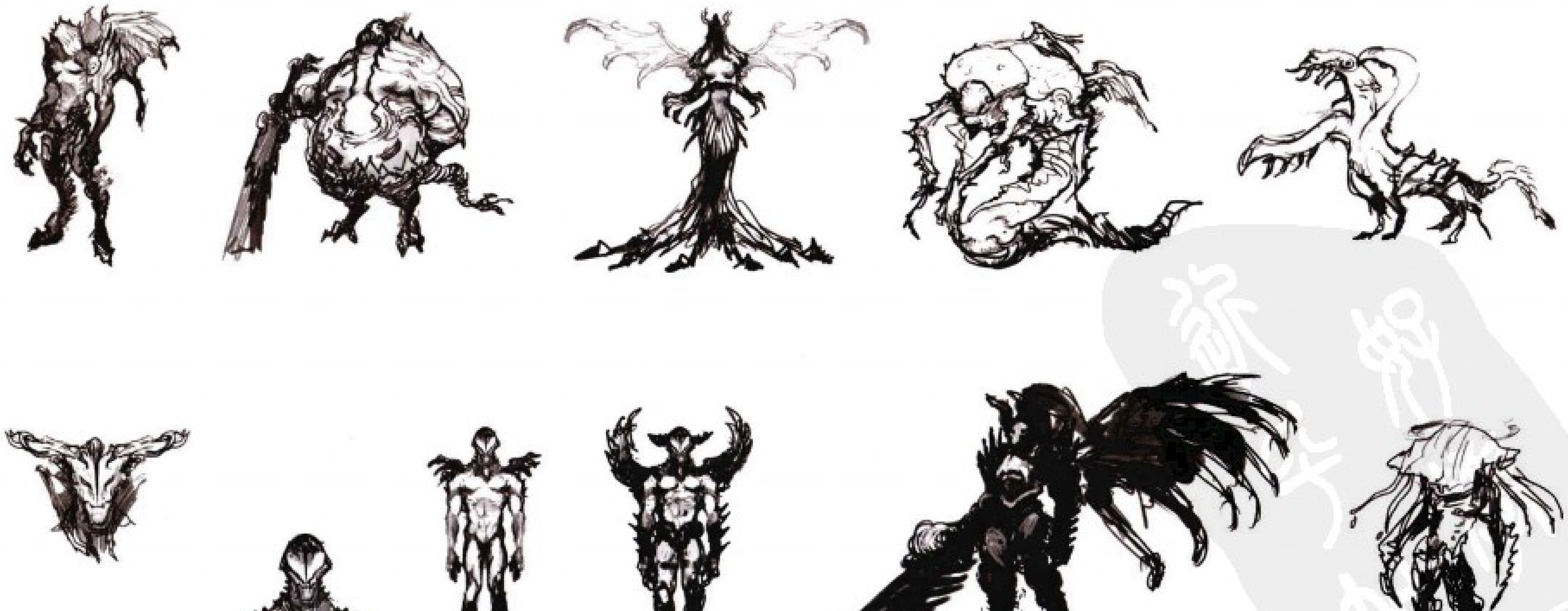


丨 天使的建筑群设计 丨

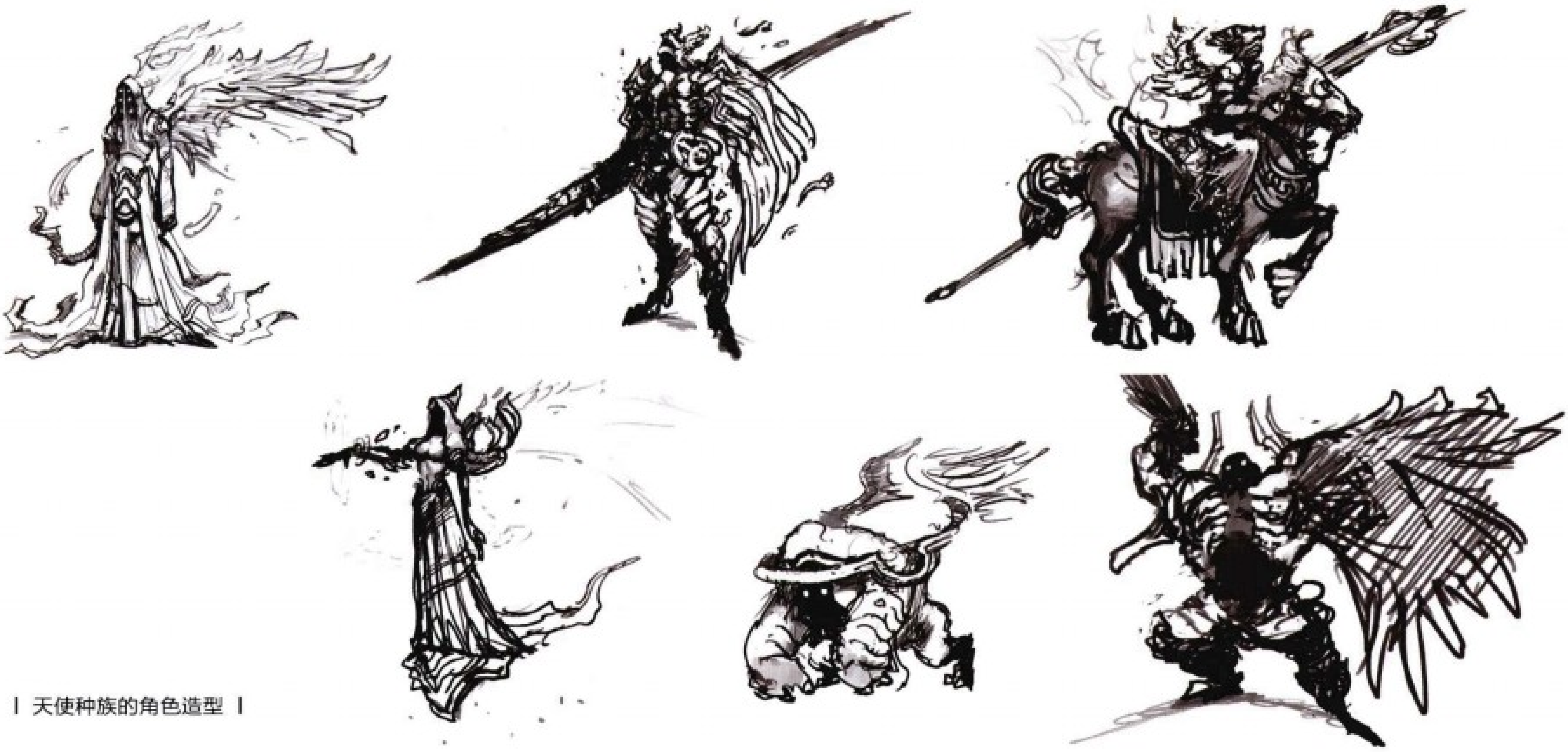


丨 恶魔地貌设计 丨

当场景的概念气氛设计得差不多时，就开始进入到角色概念设计的阶段。

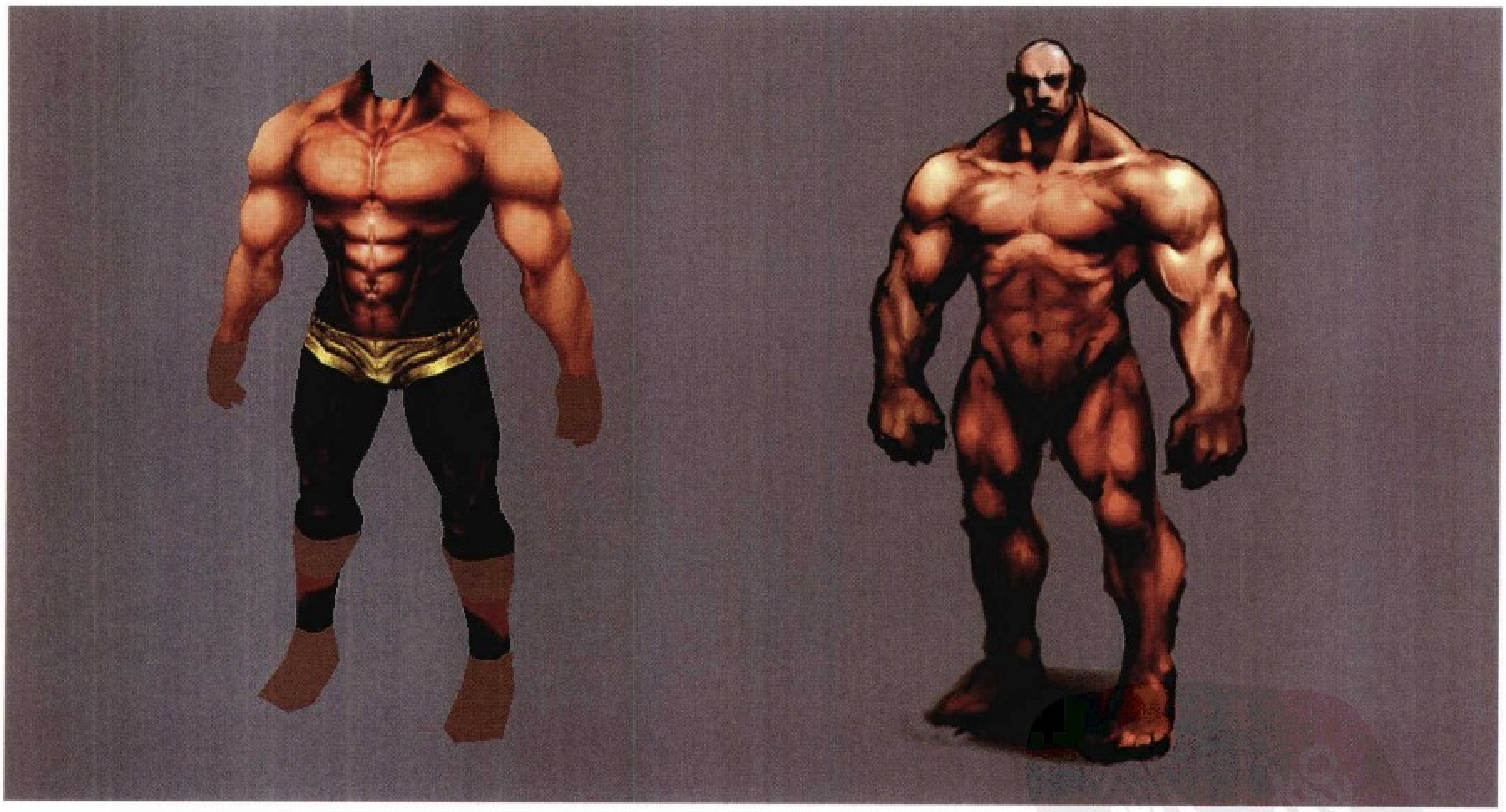


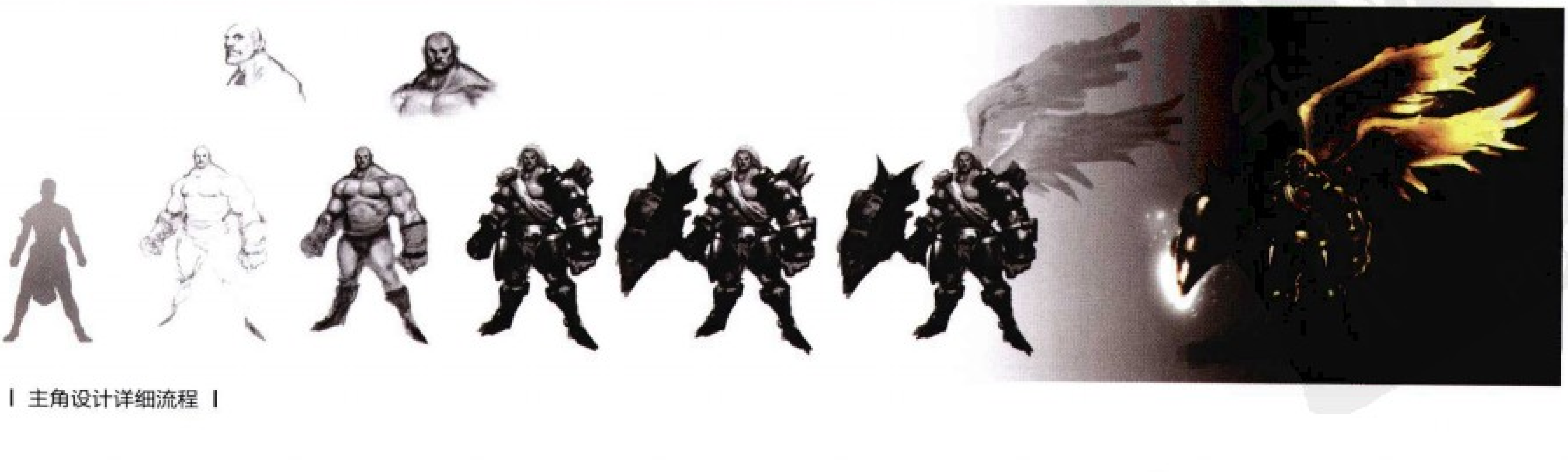
丨 快速地勾画出恶魔种族的角色造型 丨



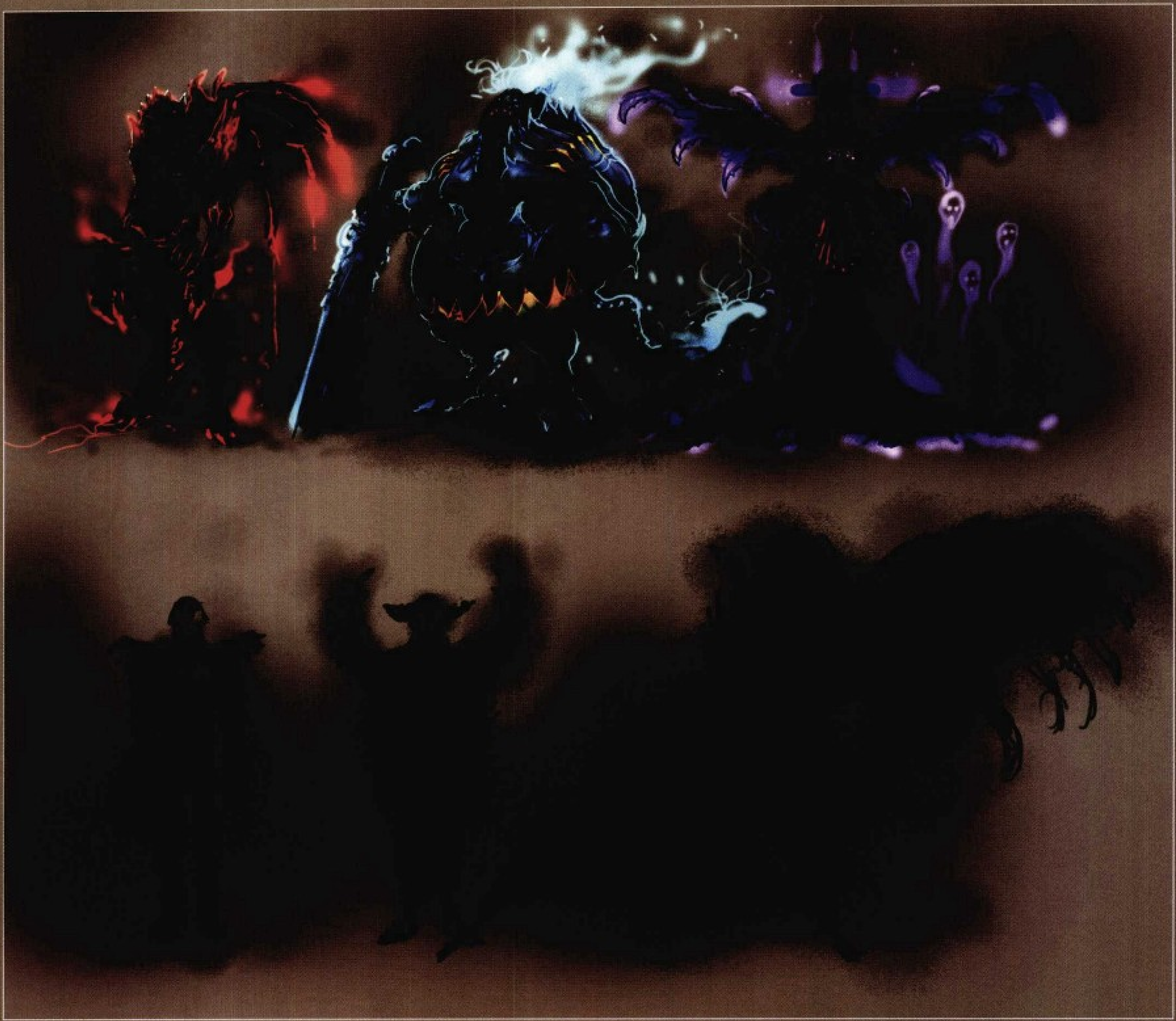
天使种族的角色造型

3D 制作人员根据我设计的概念作了一个模型，发现体型上有问题，于是我画出了角色的基本体型供 3D 制作人员参考。

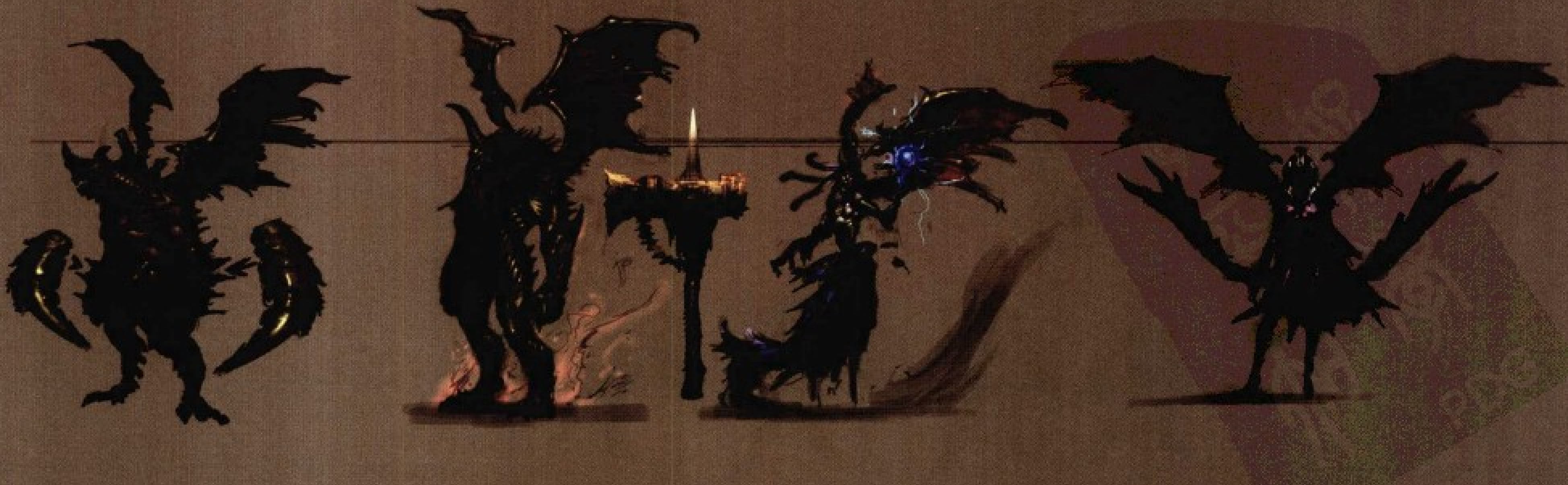




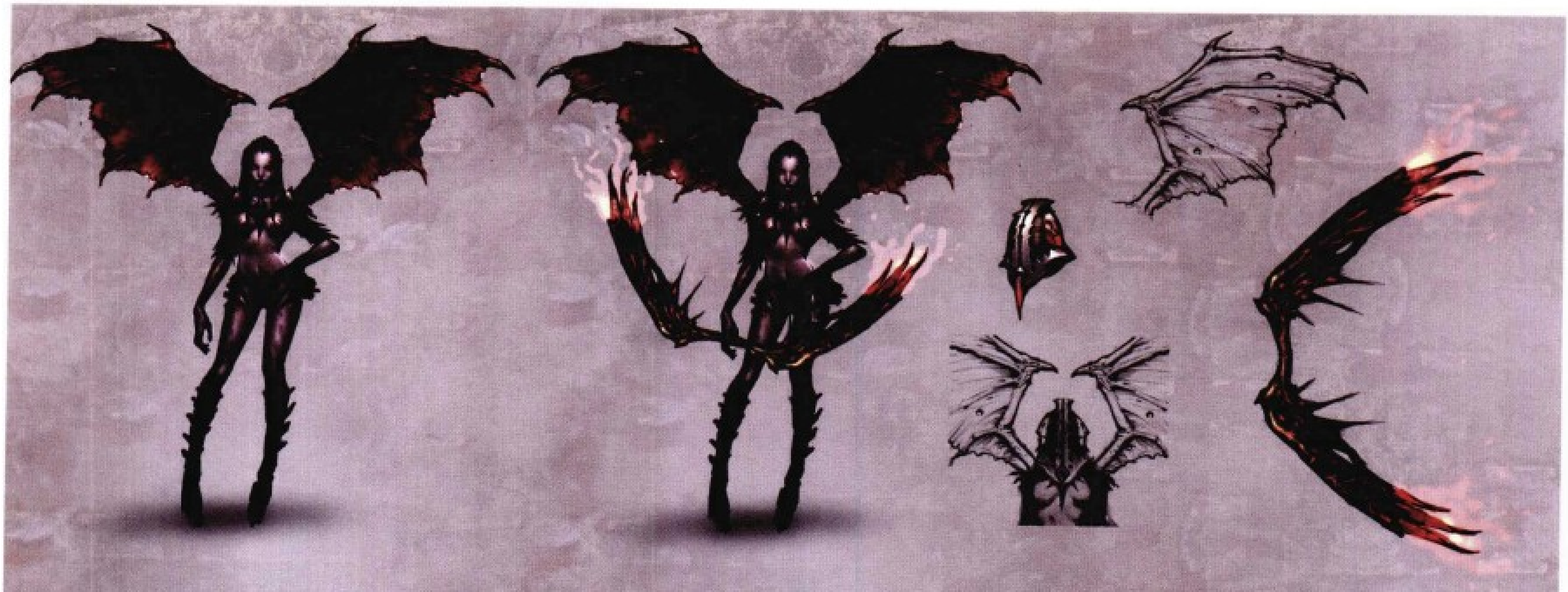
主角设计详细流程



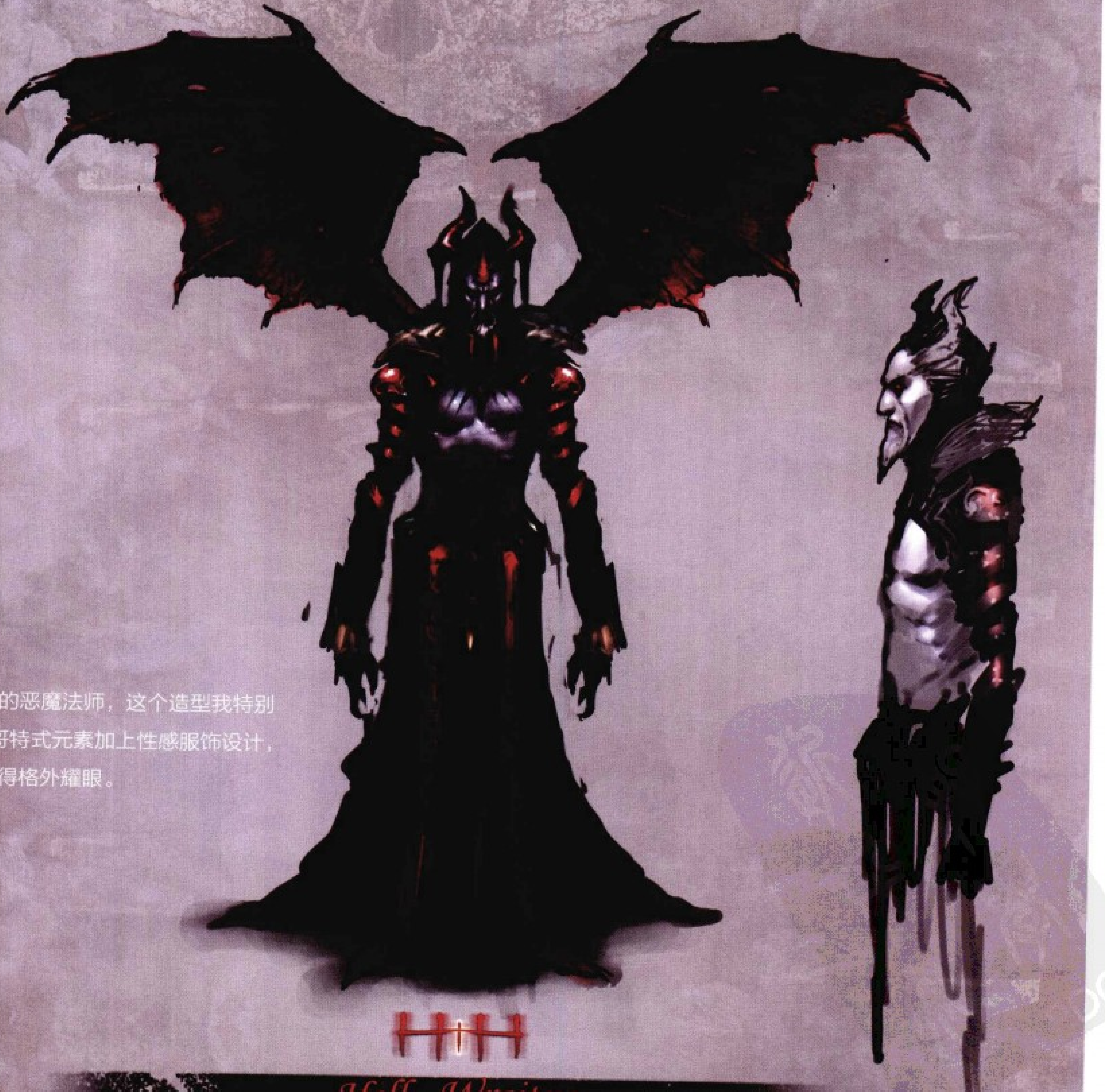
恶魔造型设计



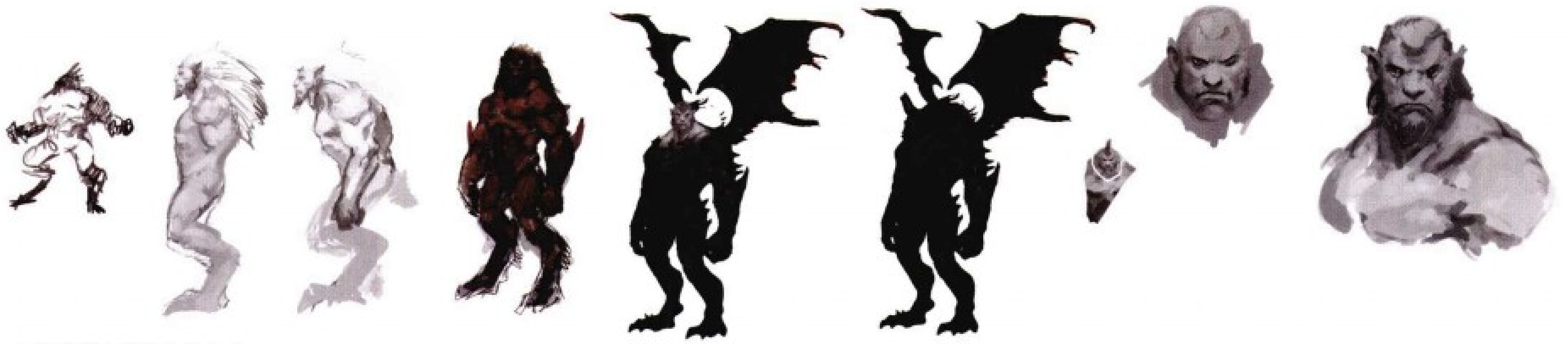
恶魔主角造型设计



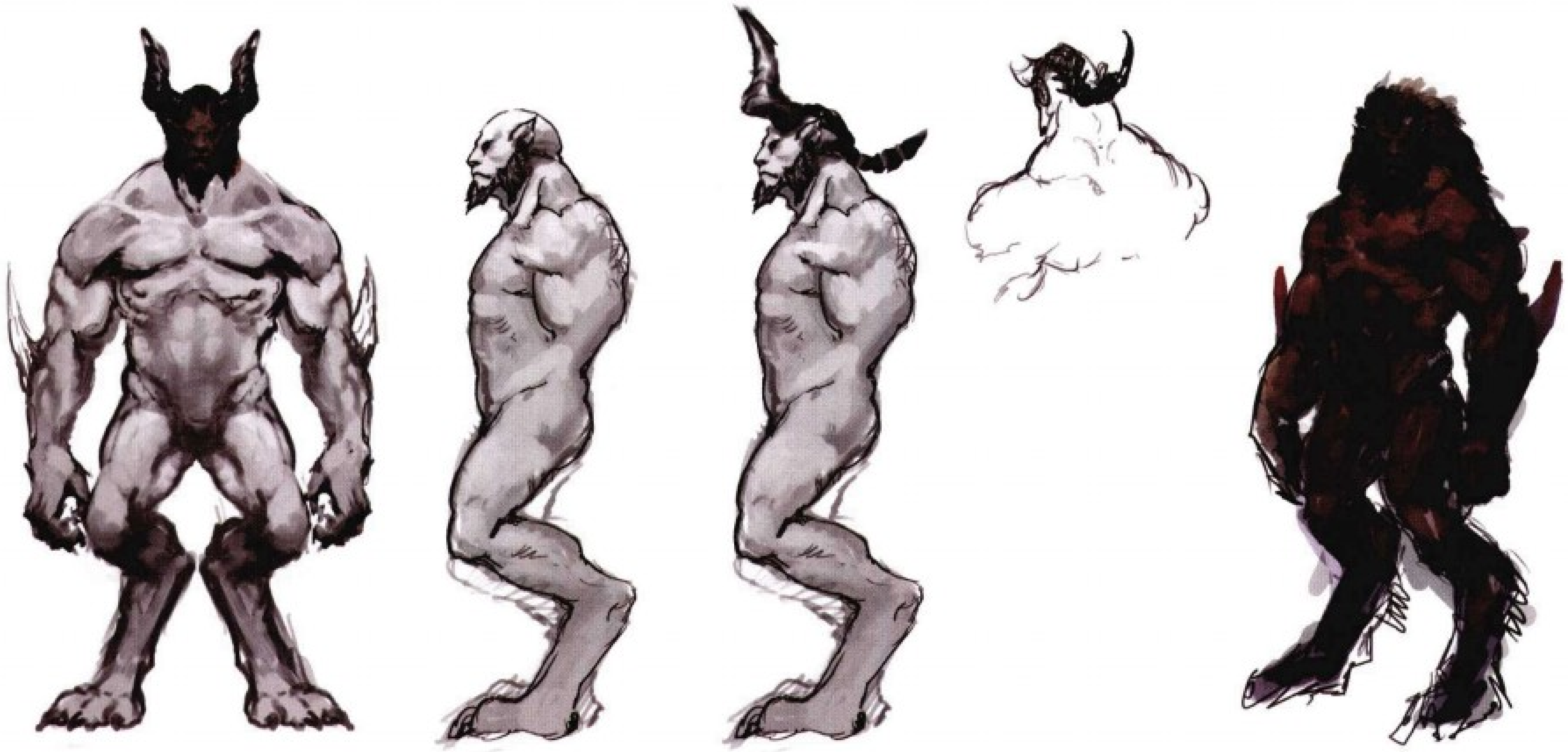
恶魔女主角造型设计


Hell_Wraitns

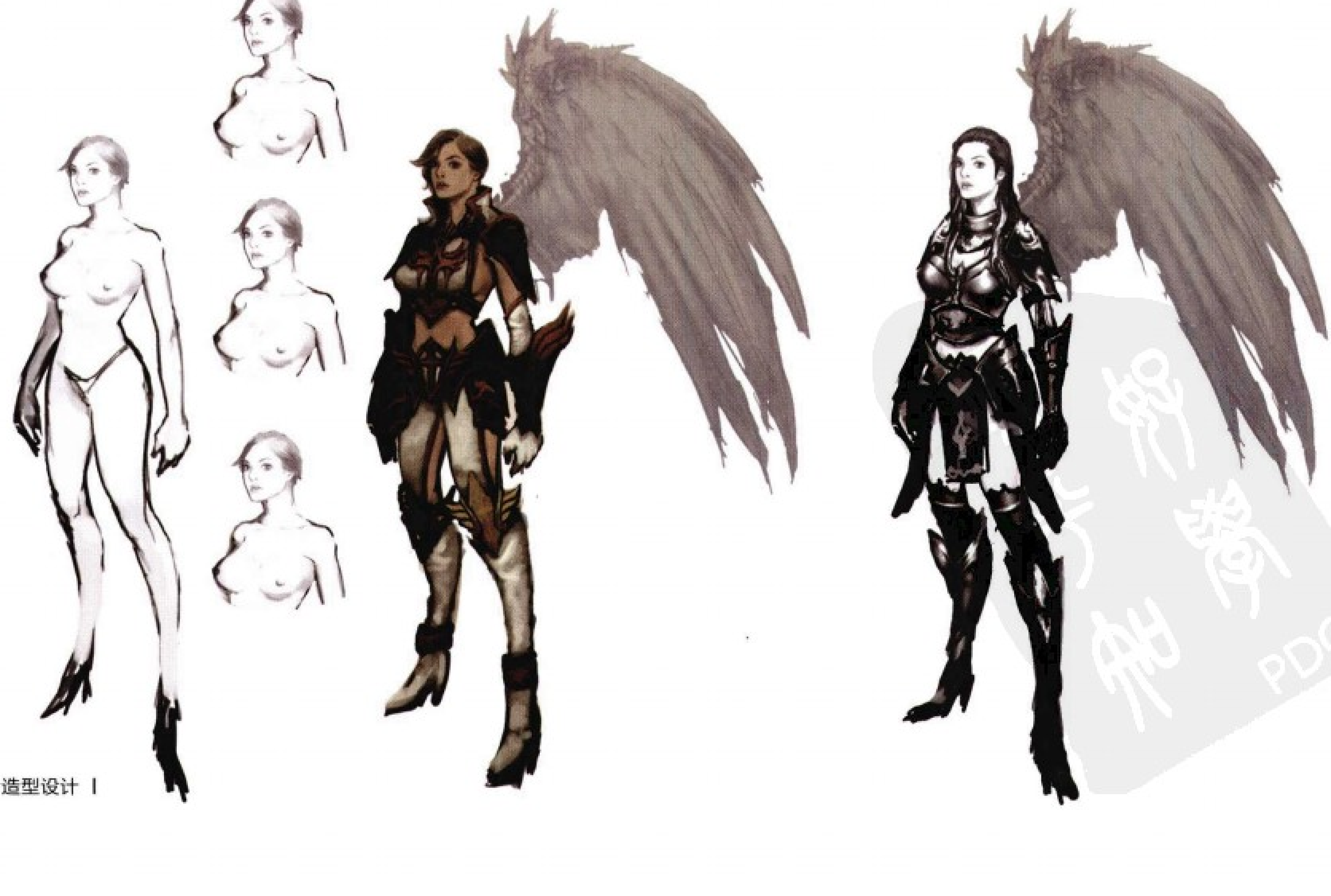
地狱里的恶魔法师，这个造型我特别喜欢，哥特式元素加上性感服饰设计，让他显得格外耀眼。



恶魔战士概念设计 1

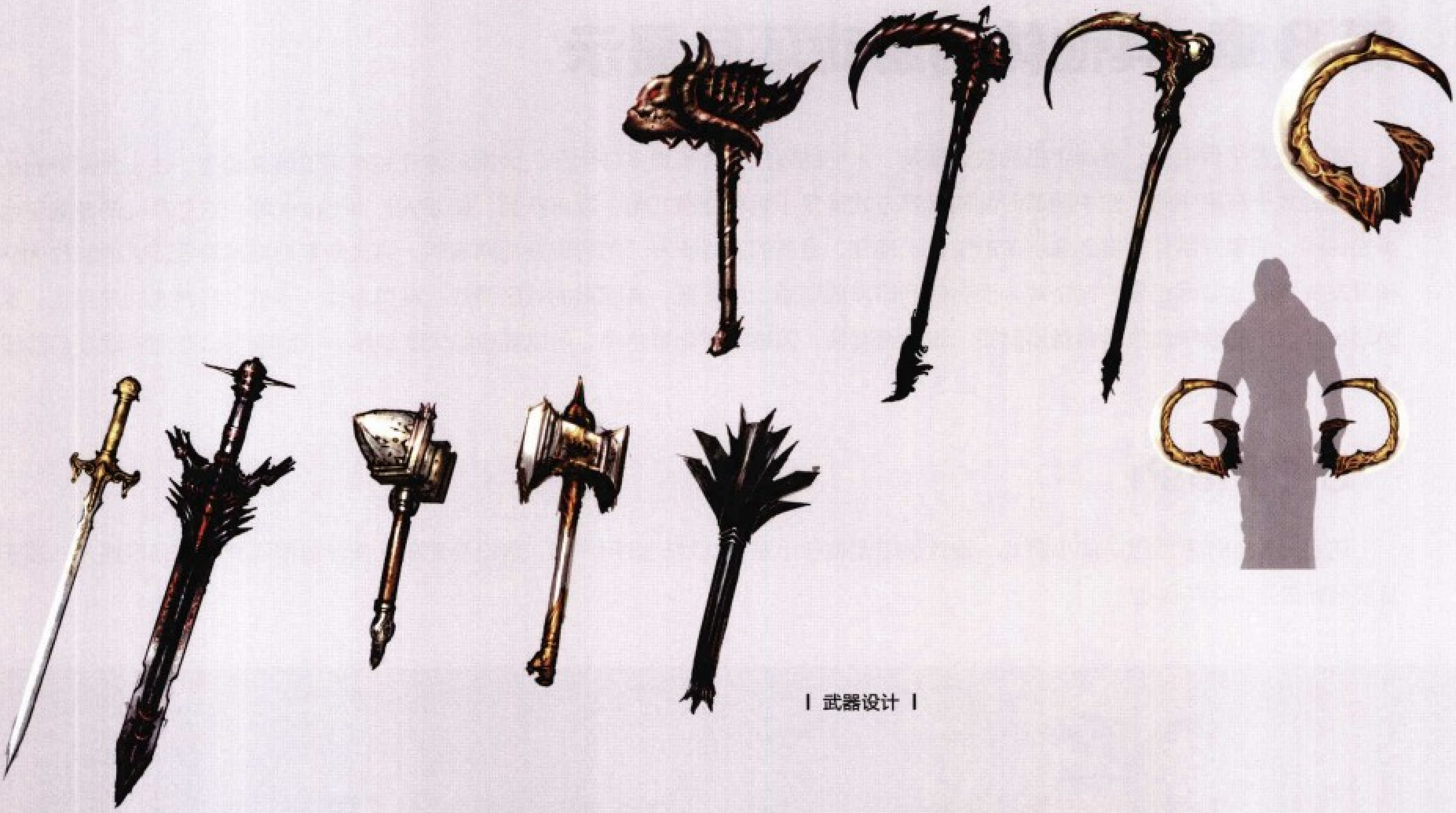


恶魔战士概念设计 2



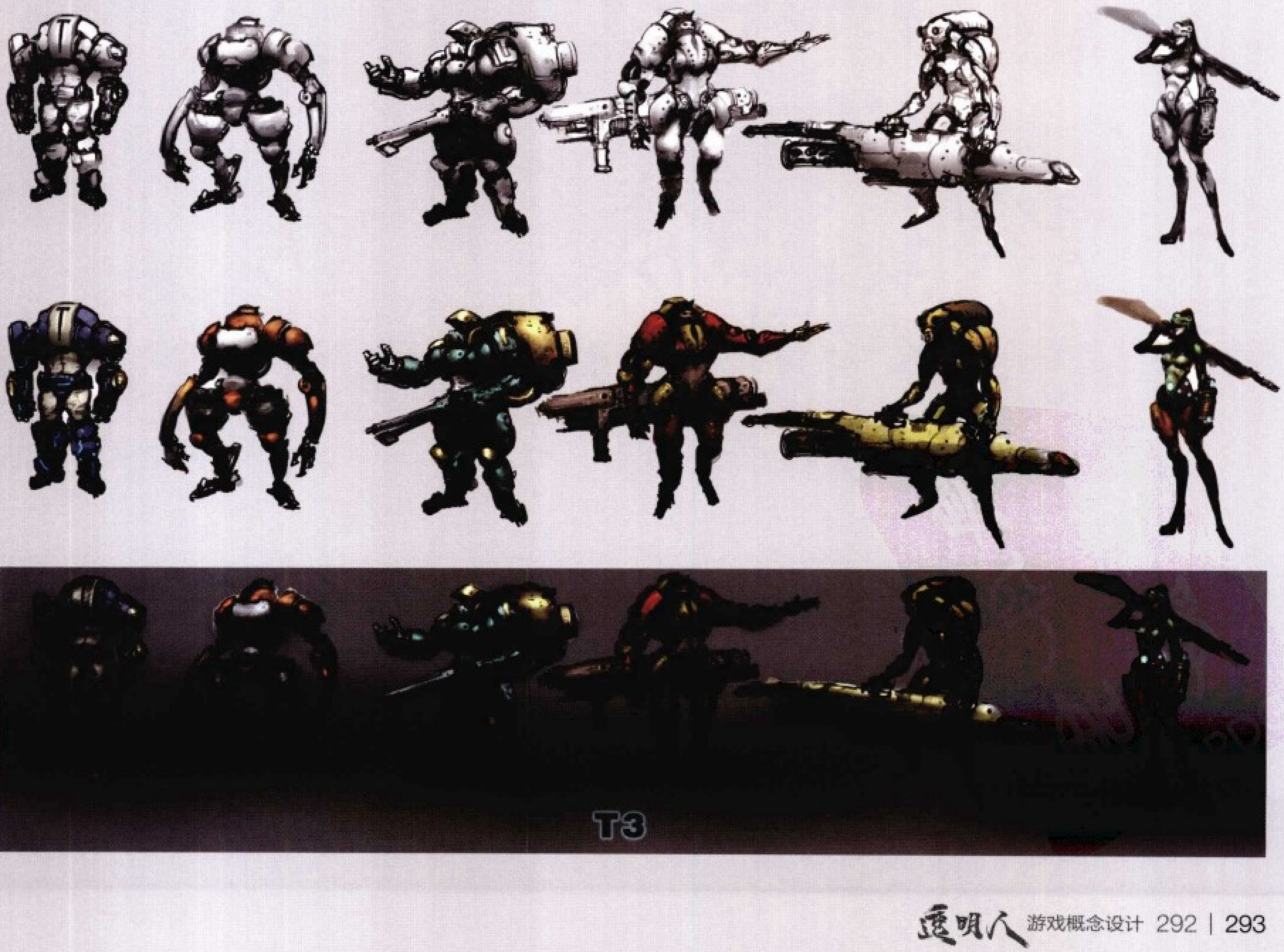
天使女战士造型设计

PDG



| 武器设计 |

下面是另一款科幻题材游戏项目的设计，画了些角色的概念设定。

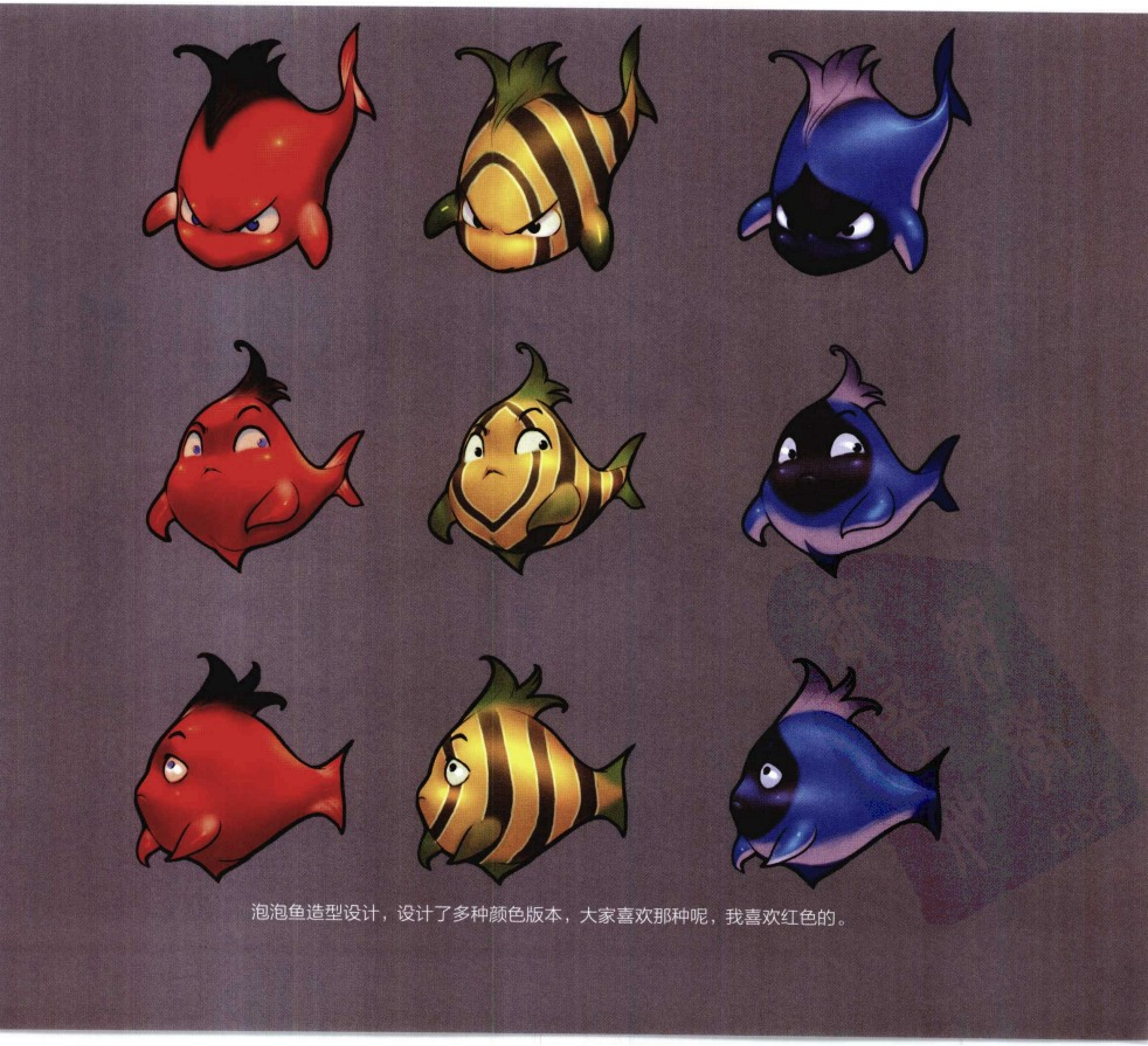


第 8 章　其他休闲游戏项目展示

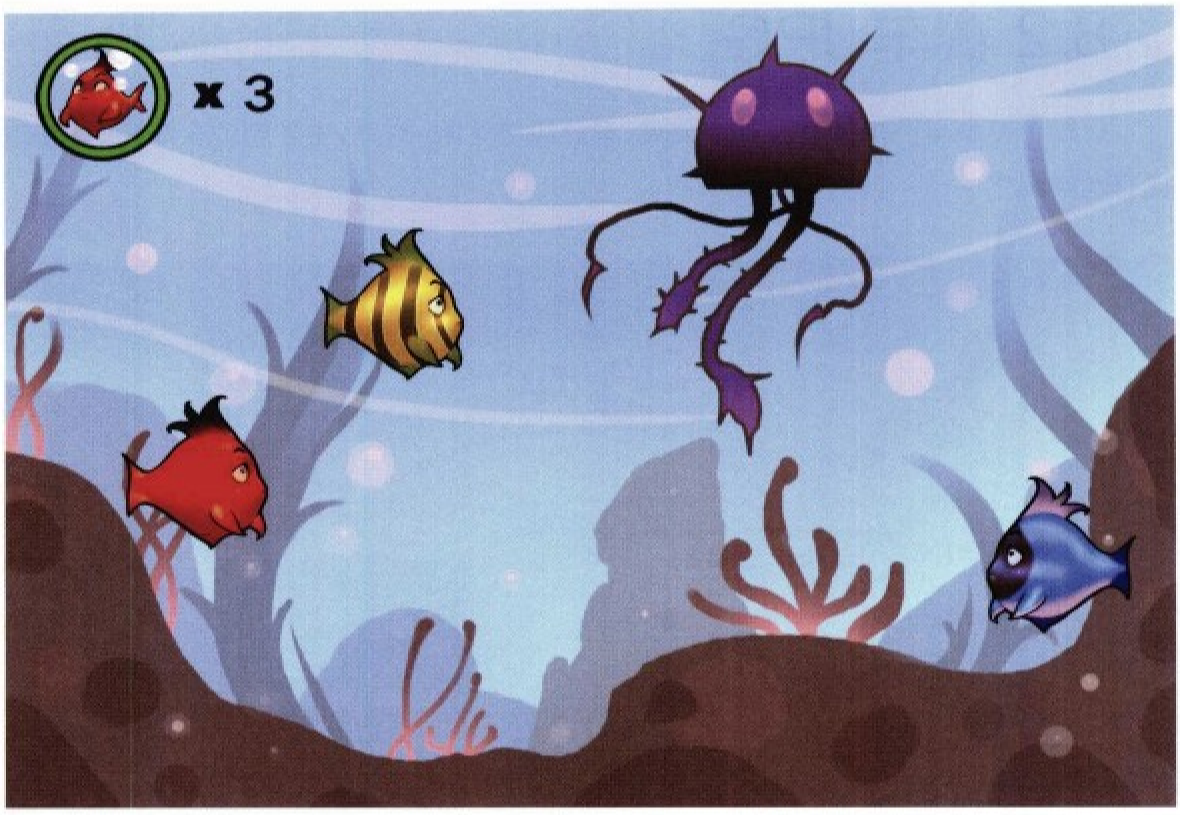
如今随着平板电脑、智能手机的快速普及，人们的娱乐方式也更多样化了，大家对游戏需求定位越来越高。由于大家外出的时间远远大于在家中的，途中消遣时间的最好方式就是手机和便携式电子娱乐产品，如 IPad、IPhone 等，这些产品的游戏平台多是休闲、简单并富有高度创意玩法的游戏。现在，更多的游戏研发公司的研发战略表明，将会渐渐地削减需要庞大的制作团队和开发成本的大型网络客户端游戏，而会转到研发周期短、成本低、高回报的社区游戏、网页游戏、手机平台游戏的项目上。这时对设计人员的要求就是要具备用时短、设计速度快，风格多样化等特点。所以我也给大家演示一下我参与这方面游戏项目的设计情况。

8.1 Flash

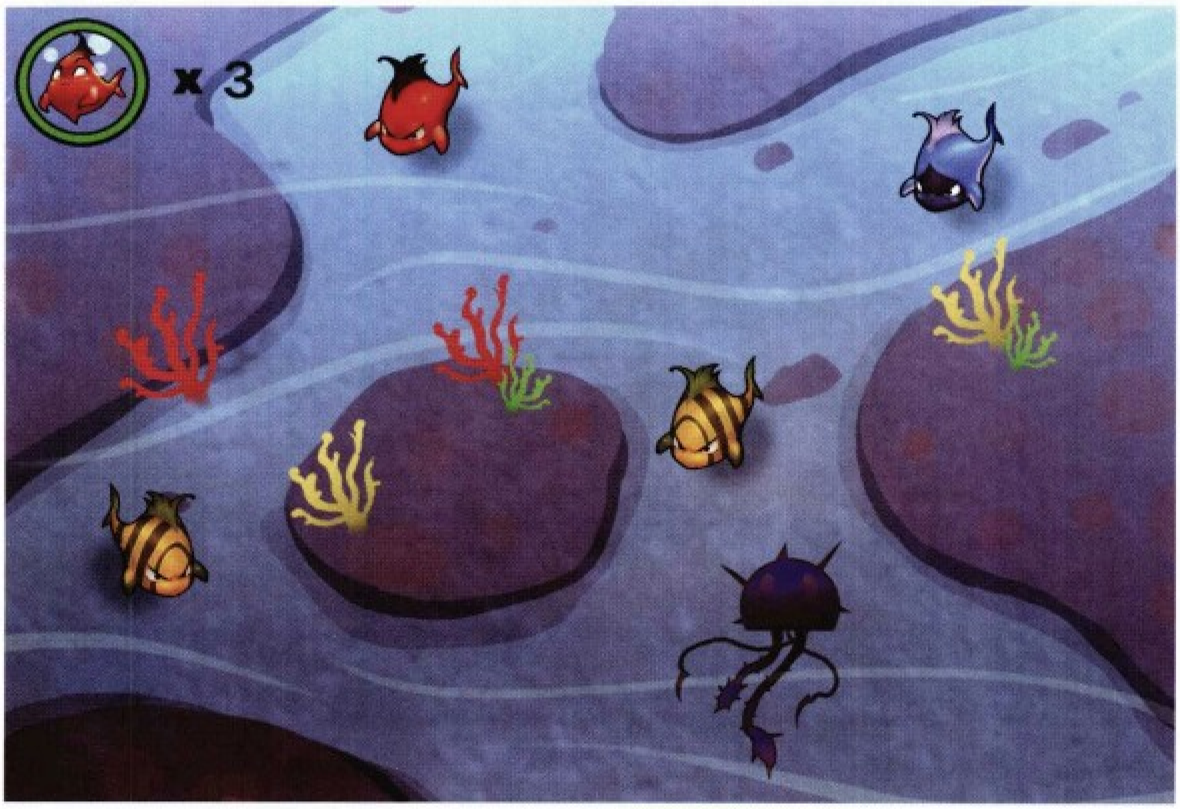
这是一款动作冒险过关的小游戏，设计风格定位在小孩和女性玩家用户群，所以会把角色设计得很可爱，色彩很抓人，属于背景清新并且休闲的类型。



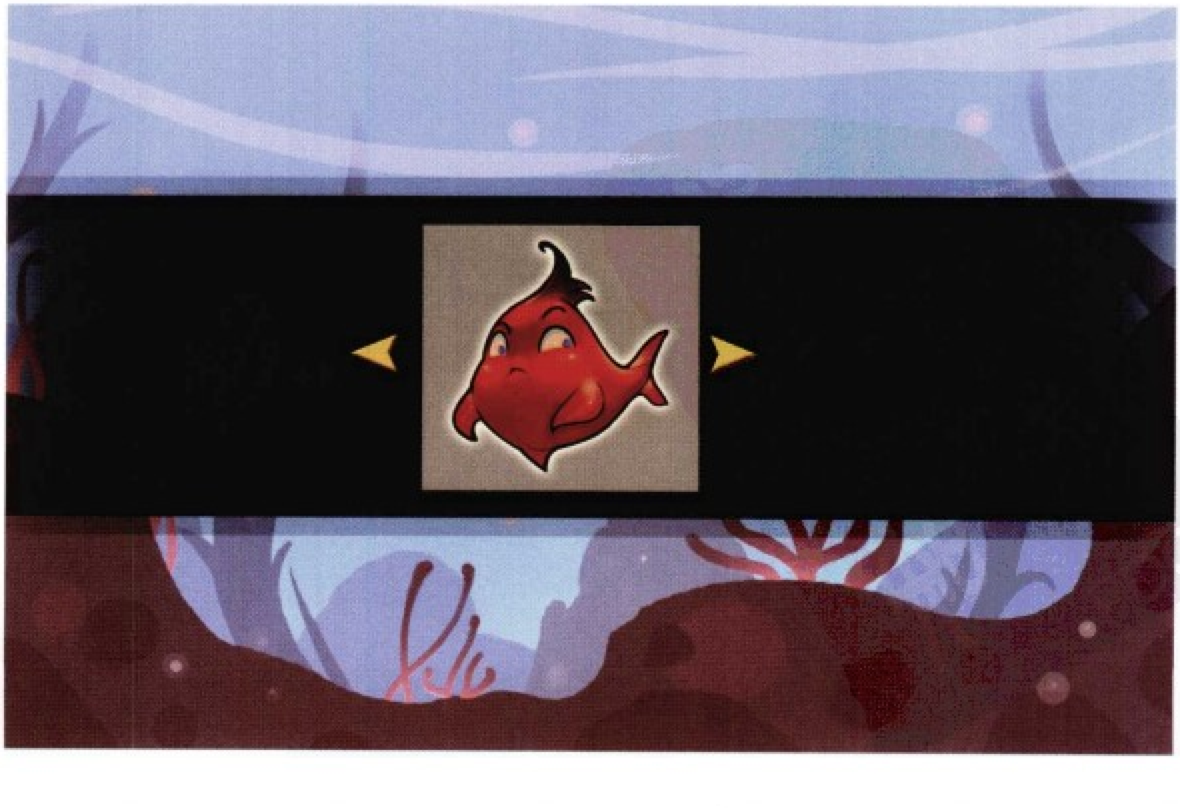
泡泡鱼造型设计，设计了多种颜色版本，大家喜欢那种呢，我喜欢红色的。



| 游戏设计效果图 1 |



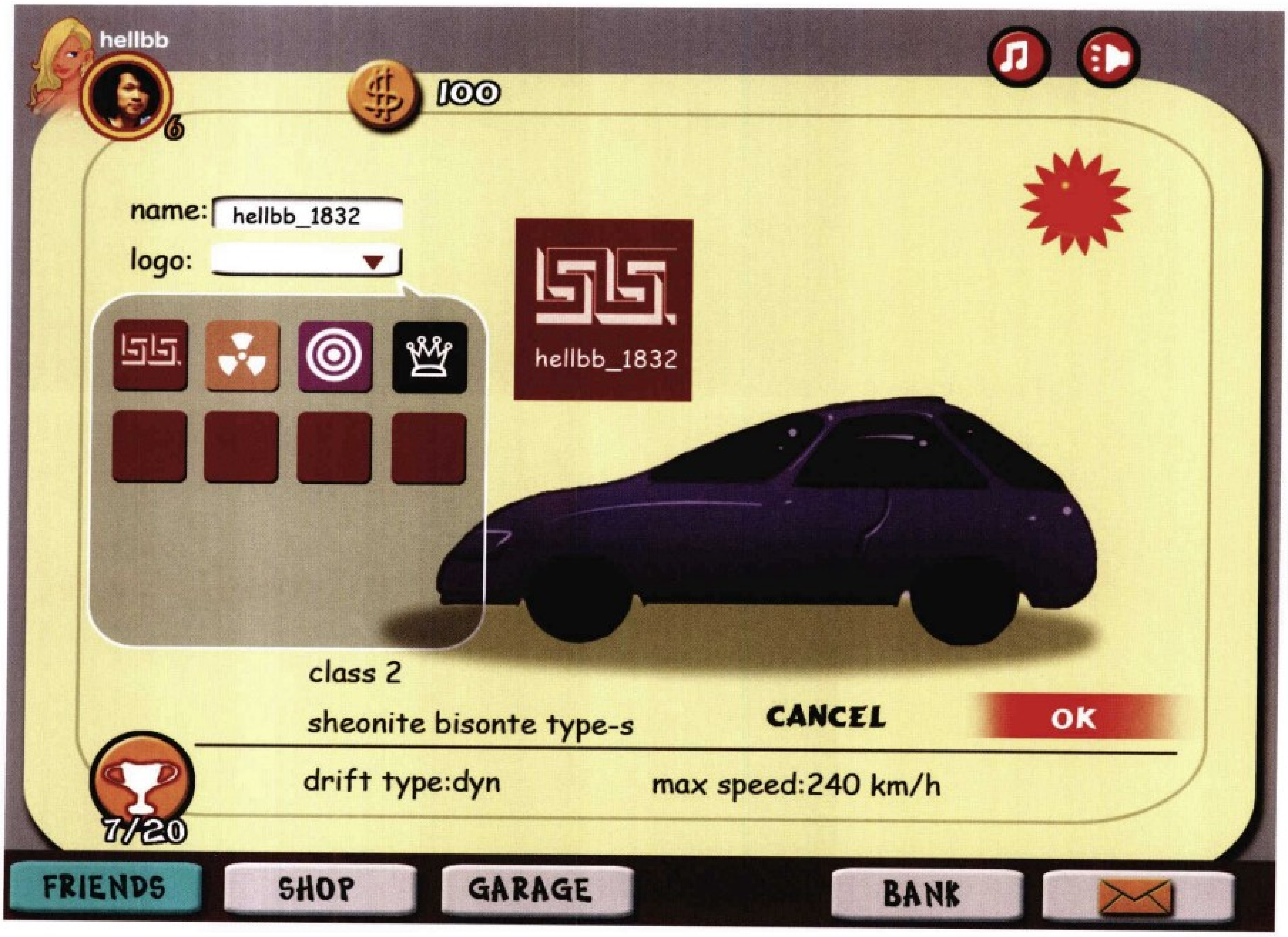
| 游戏设计效果图 2 |



| 角色登录选择界面 |

8.2 赛车 JPG

这是一款赛车竞技的社区类小游戏，设计风格休闲、时尚，主要定位在年轻男性玩家用户群，所以把角色和车型设计得比较街头，具有嘻哈风格。



name: hellbb_1832

logo:

class 2

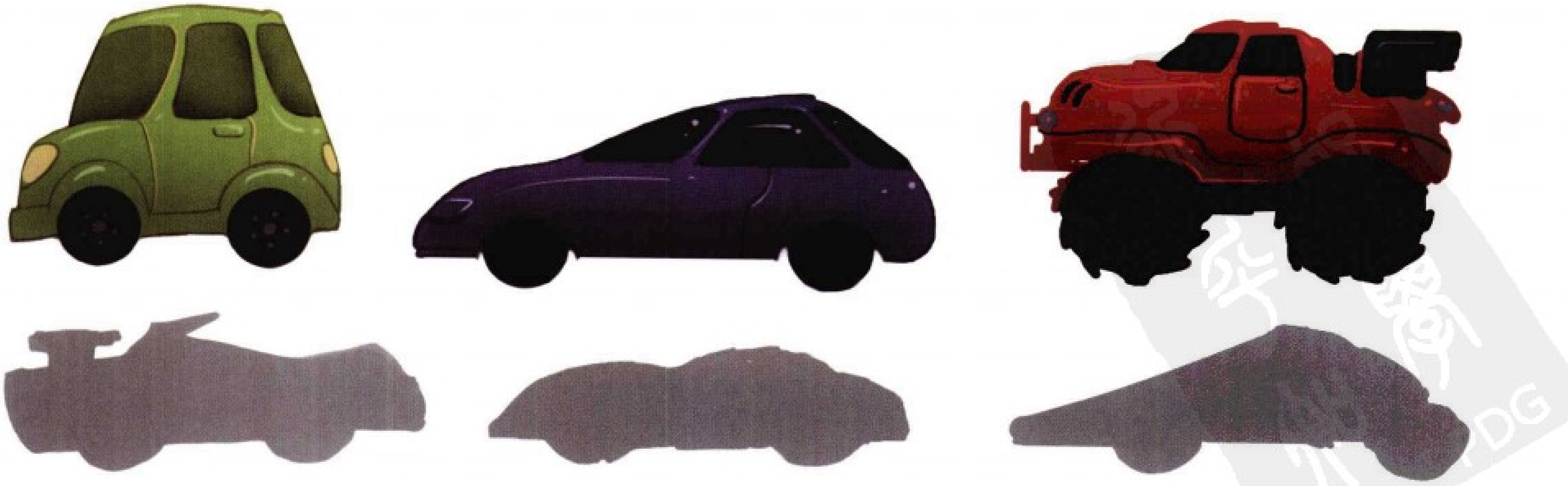
sheonite bisonte type-s

drift type:dyn

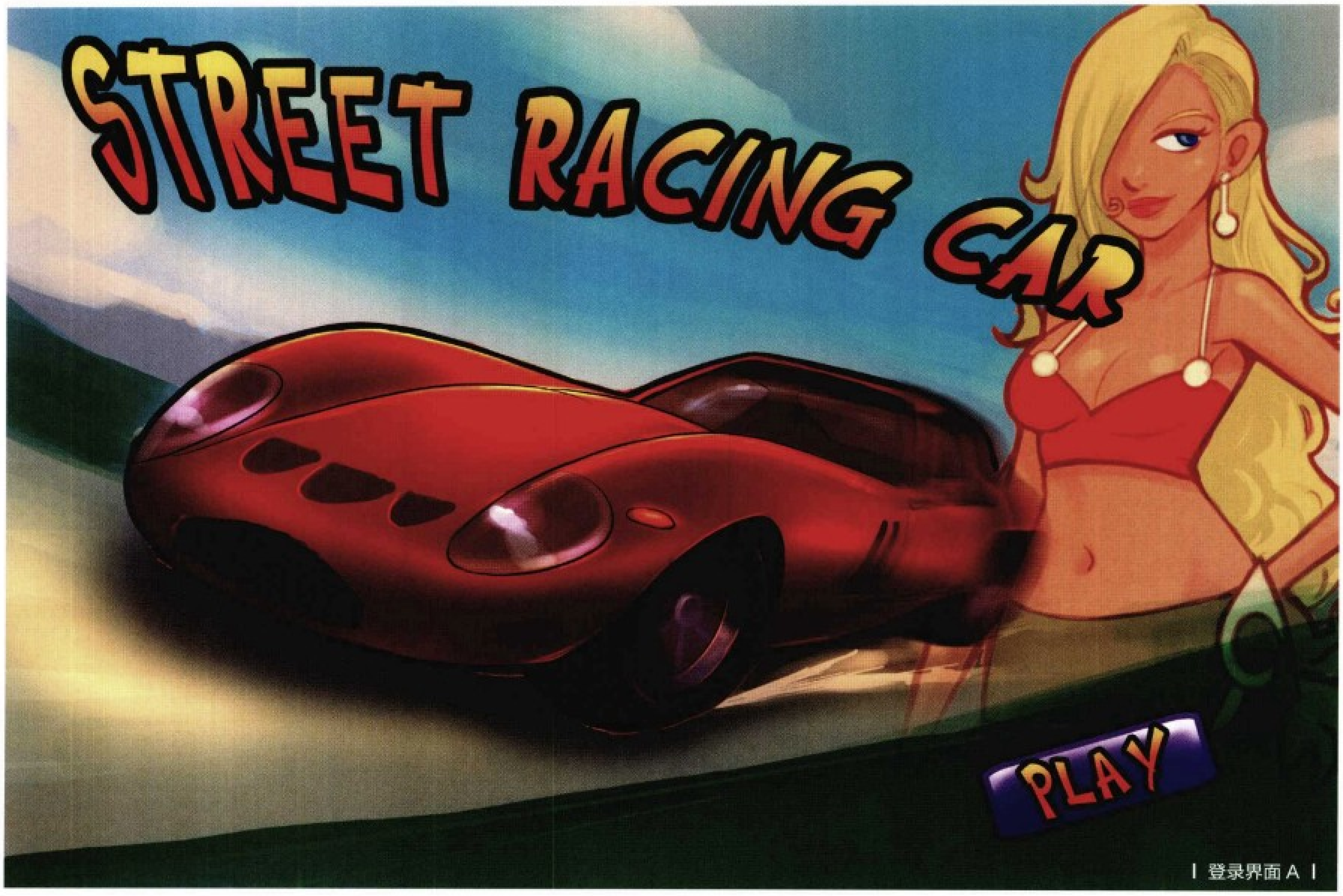
max speed:240 km/h

hellbb
100
6
hellbb_1832
CANCEL
OK
7/20
FRIENDS
SHOP
GARAGE
BANK

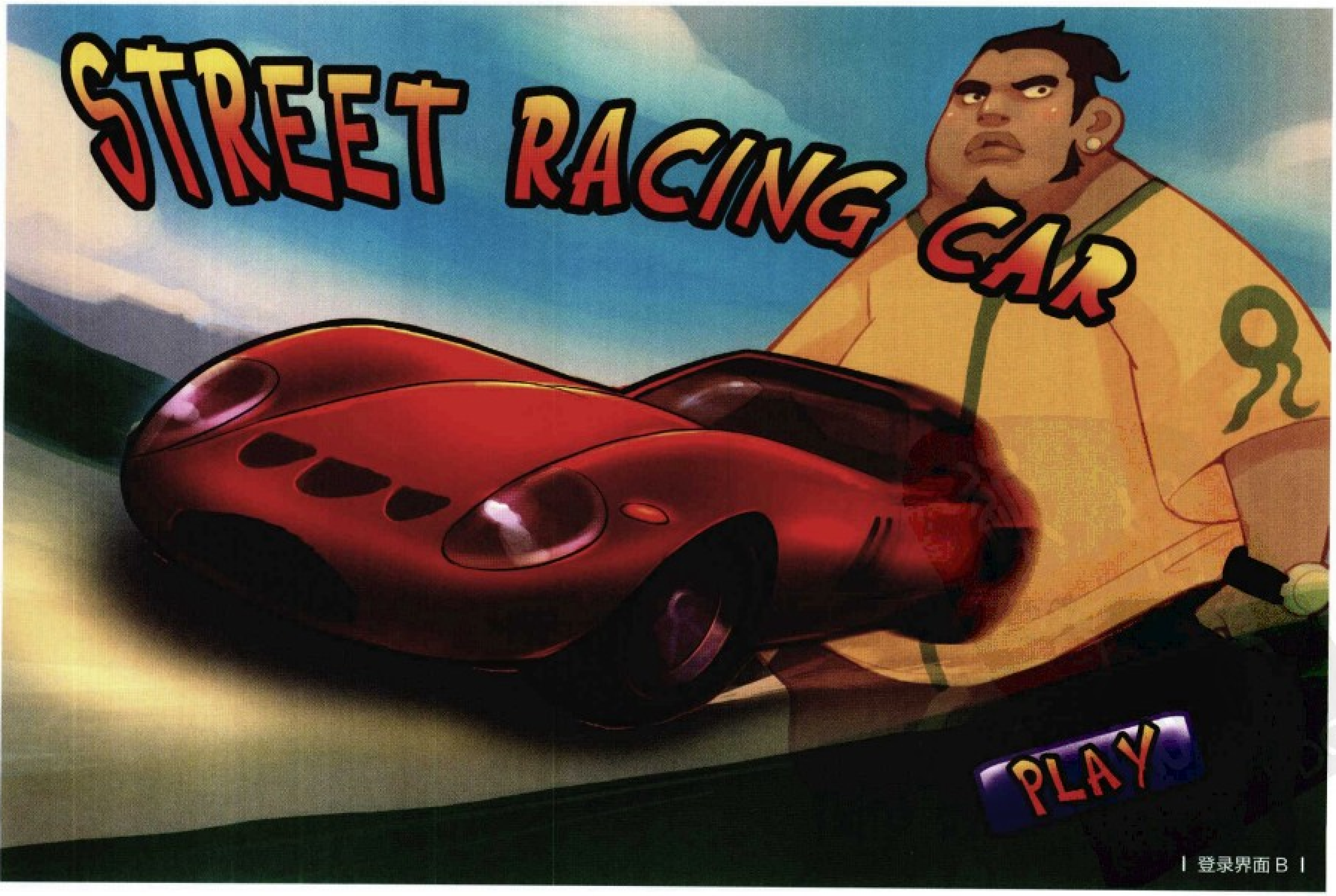
玩家选车界面和备选车型



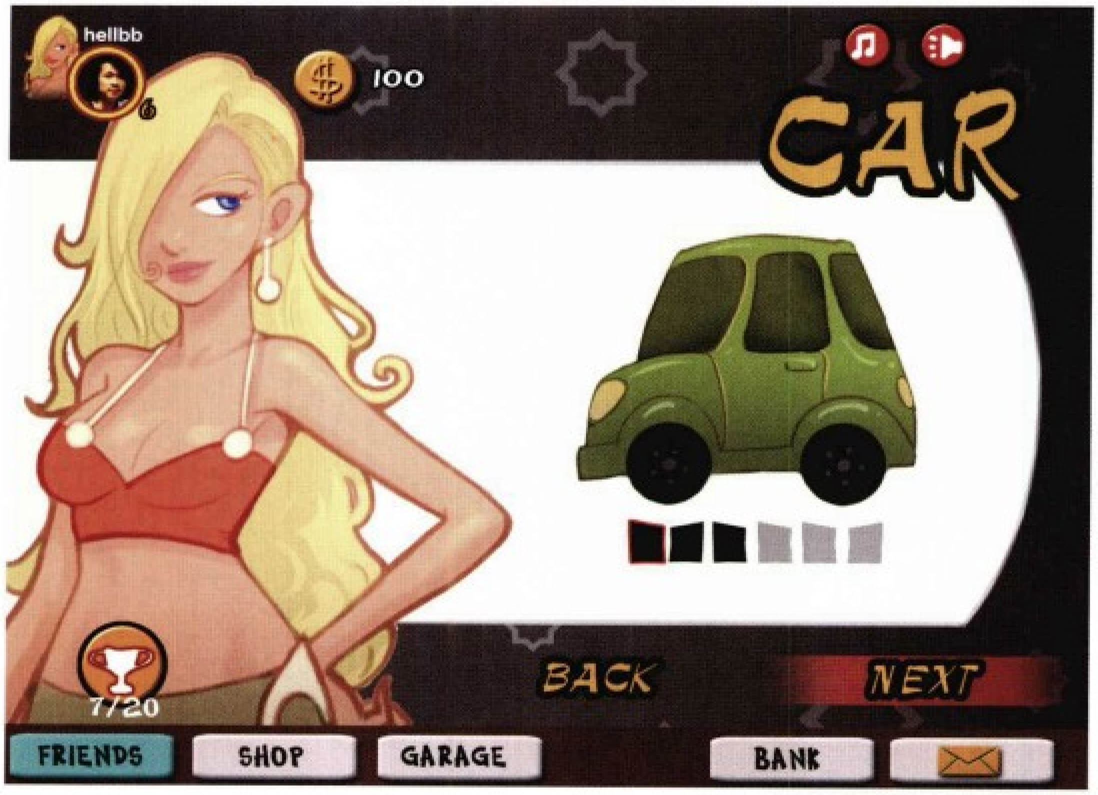
各类车的造型设计


STREET RACING CAR
PLAY

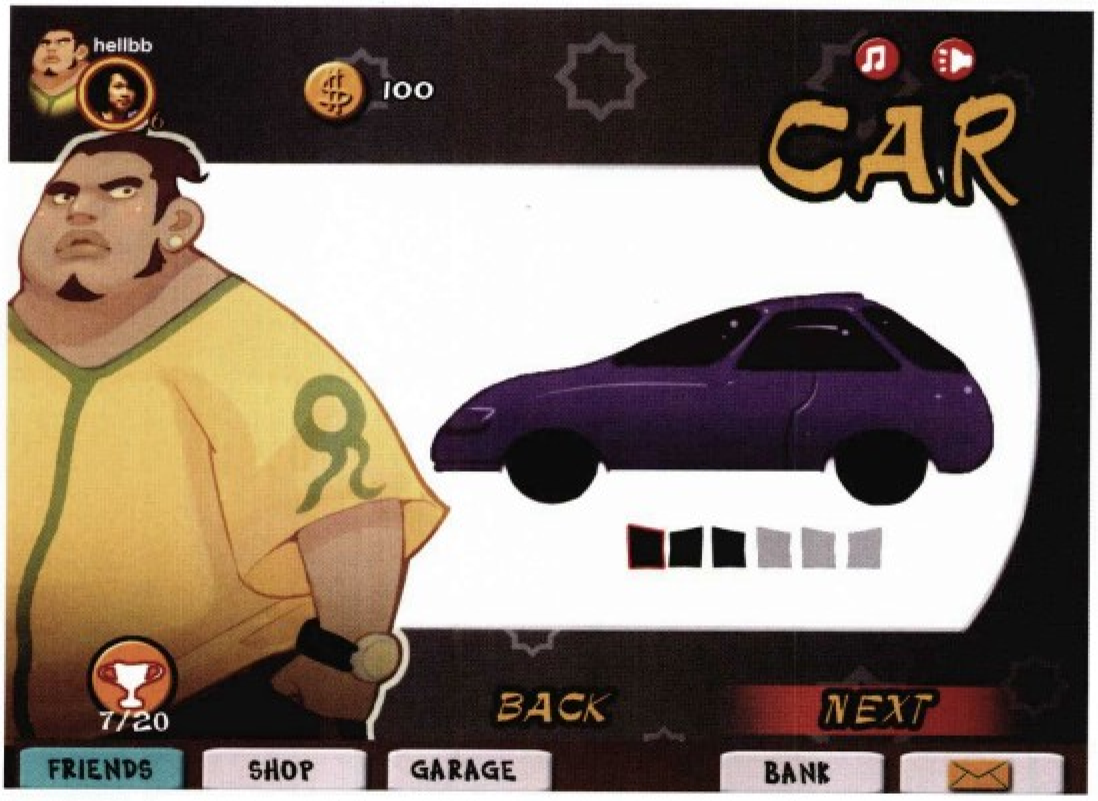
| 登录界面 A |


STREET RACING CAR
PLAY

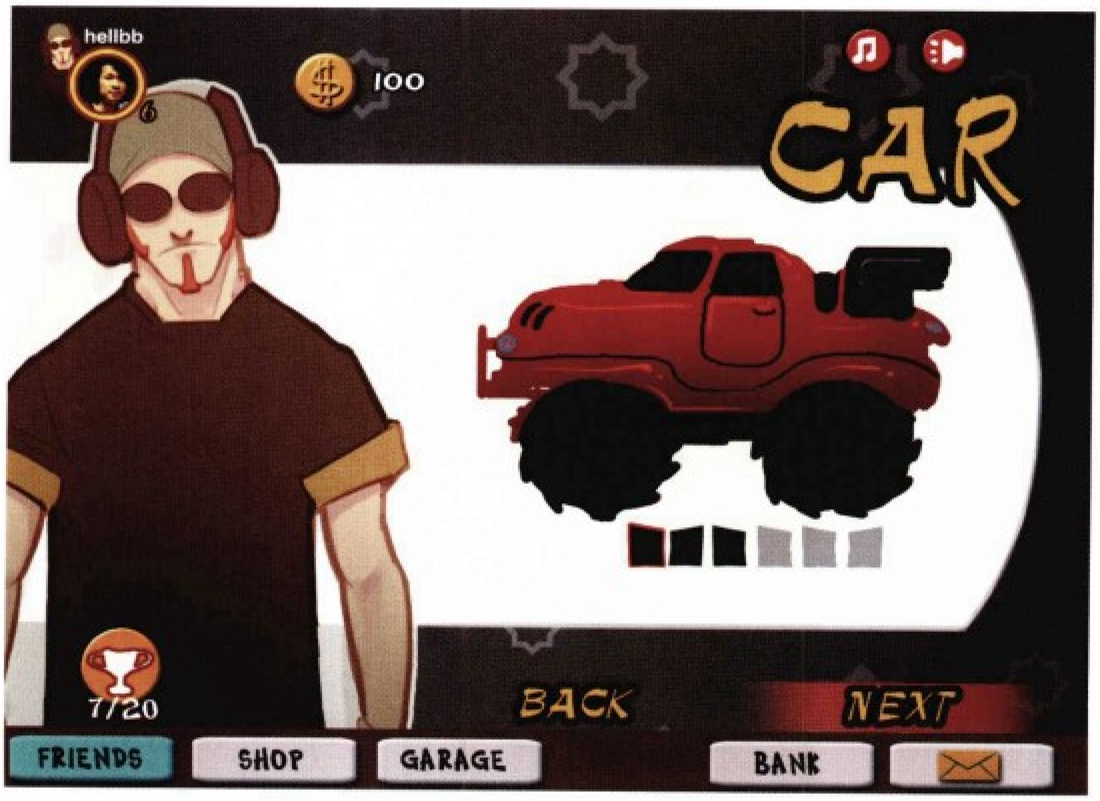
| 登录界面 B |


hellbb
100
CAR
7/20
BACK
NEXT
FRIENDS
SHOP
GARAGE
BANK

| 车型个性化选择界面 A |

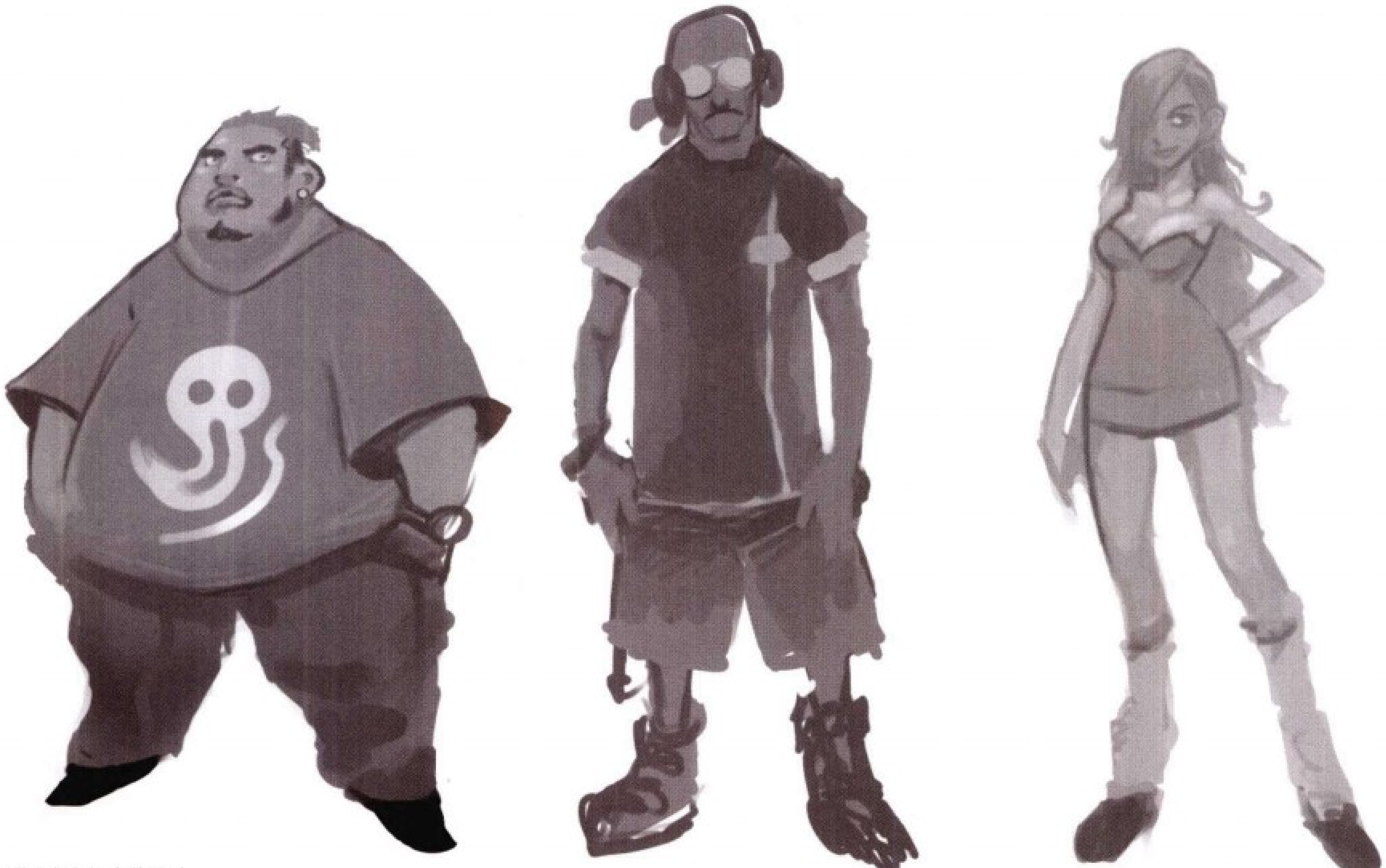

hellbb
100
CAR
7/20
BACK
NEXT
FRIENDS
SHOP
GARAGE
BANK

| 车型个性化选择界面 B |

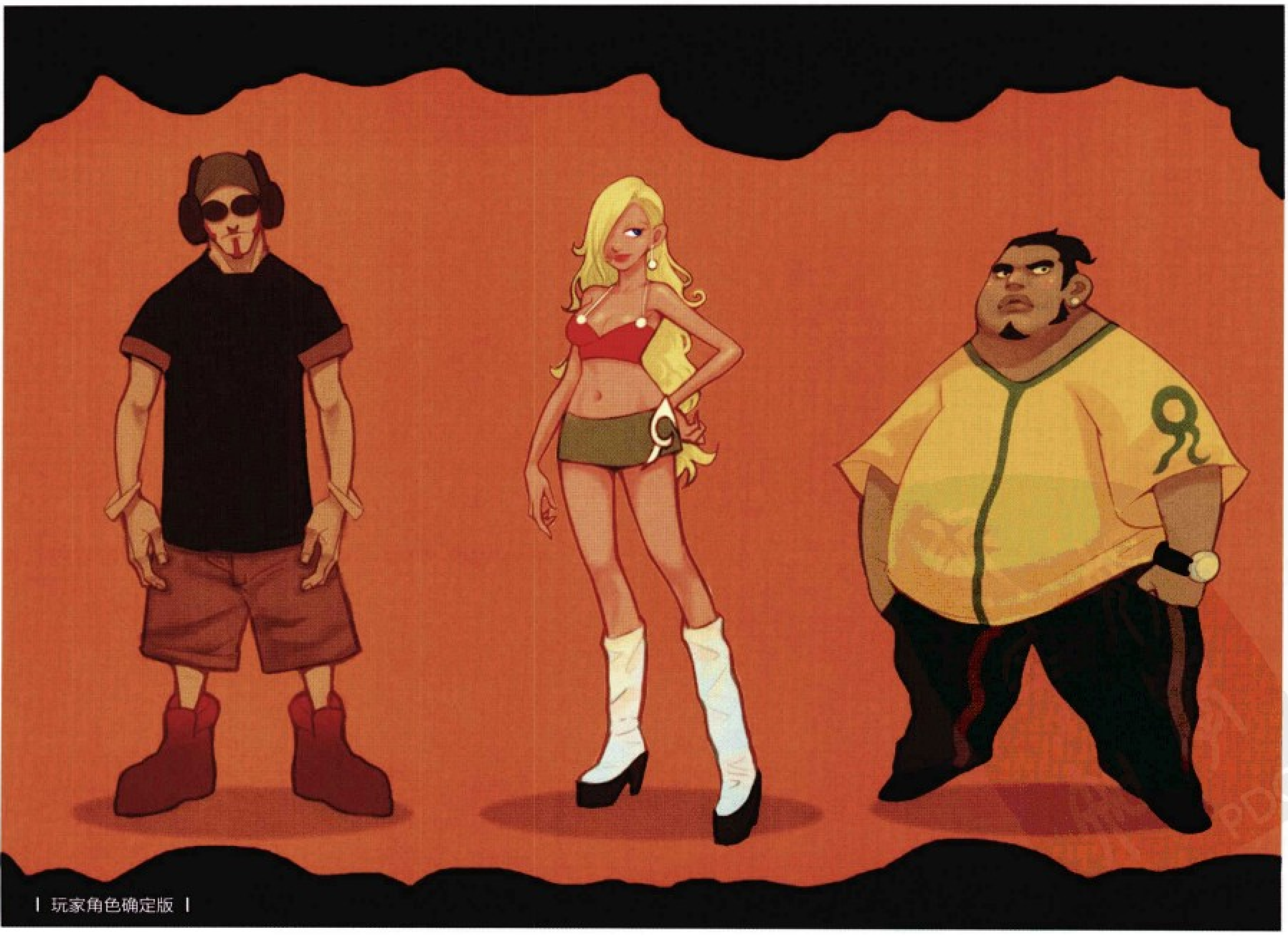

hellbb
100
CAR
7/20
BACK
NEXT
FRIENDS
SHOP
GARAGE
BANK

| 车型个性化选择界面 C |

PDG



| 游戏角色概念草图 |

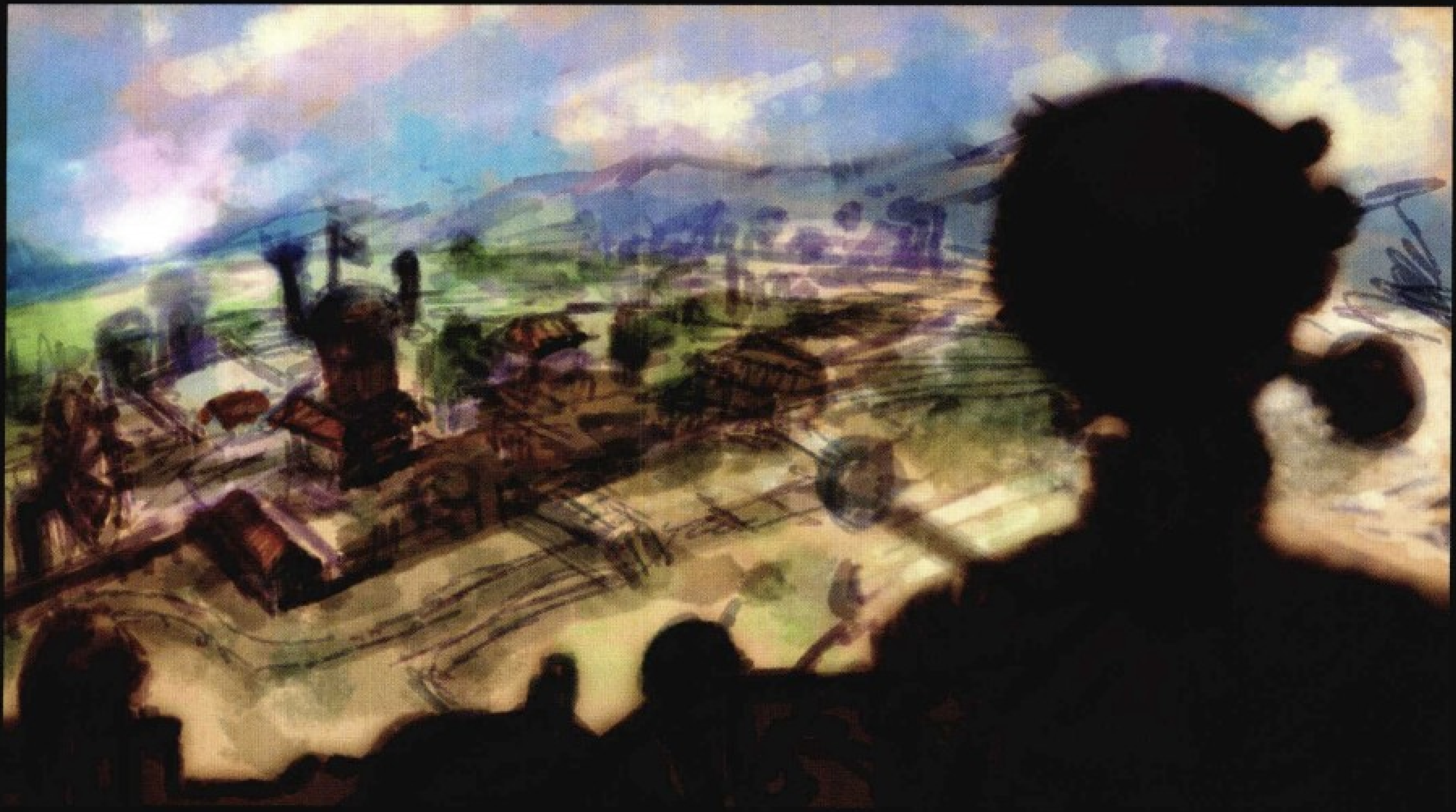


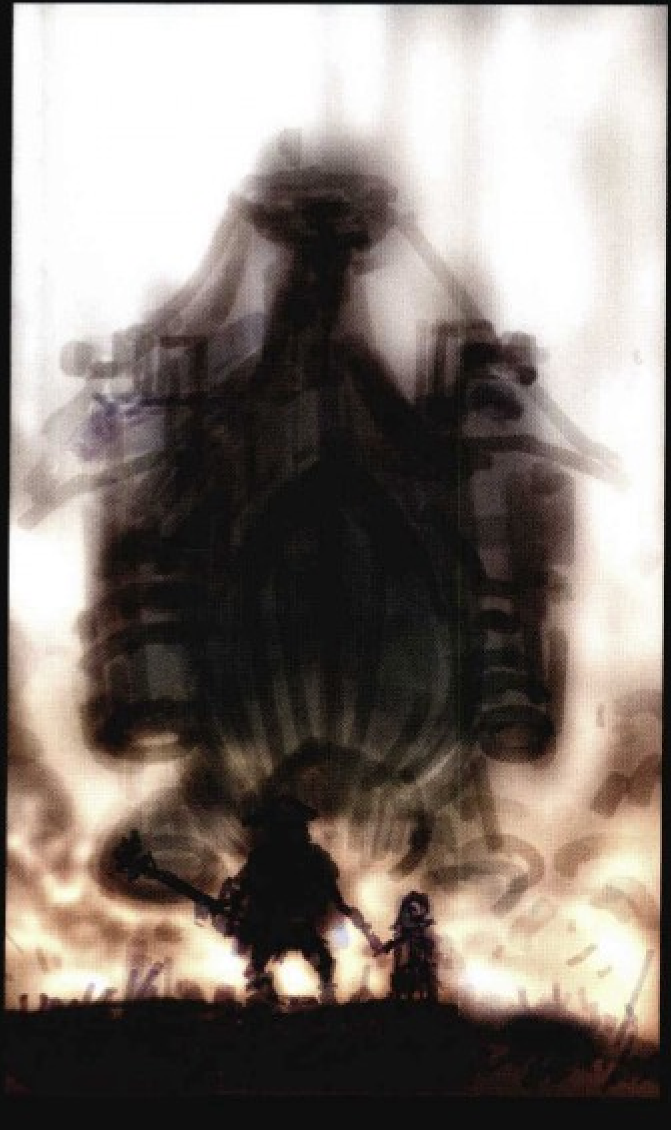
| 玩家角色确定版 |

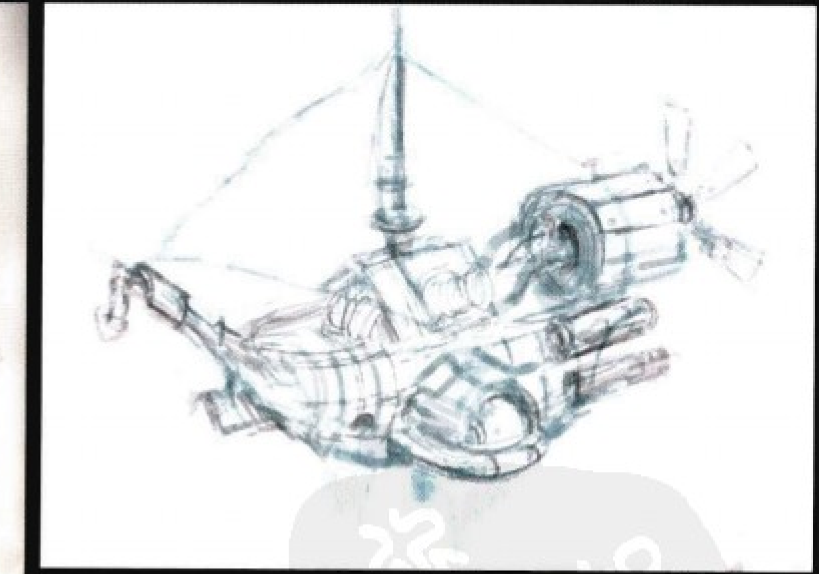
8.3 疯狂农场

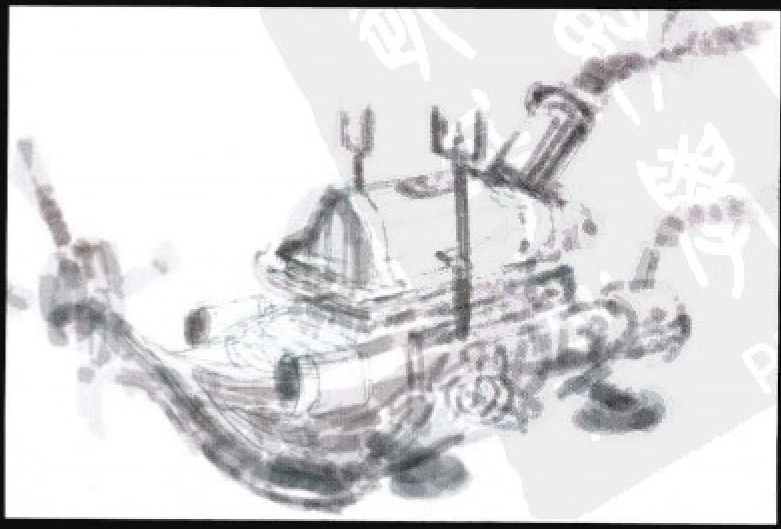
这是一款在 XBOX360 网上下载平台的农用船射击竞技的小游戏，设计风格定位在喜欢无厘头情趣的用户群，船只和环境设计比较滑稽和多样化。

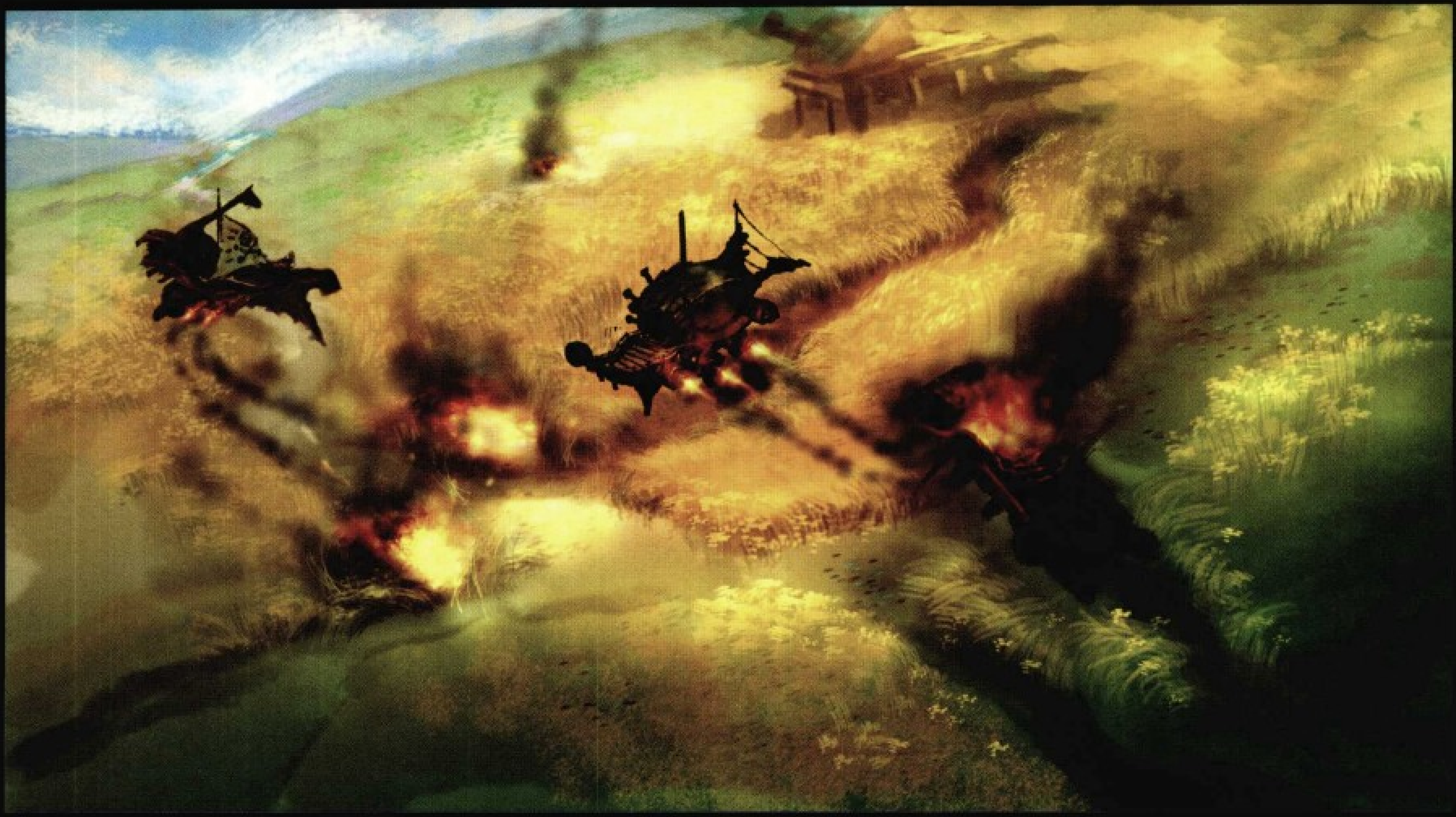
8.3.1 场景设想



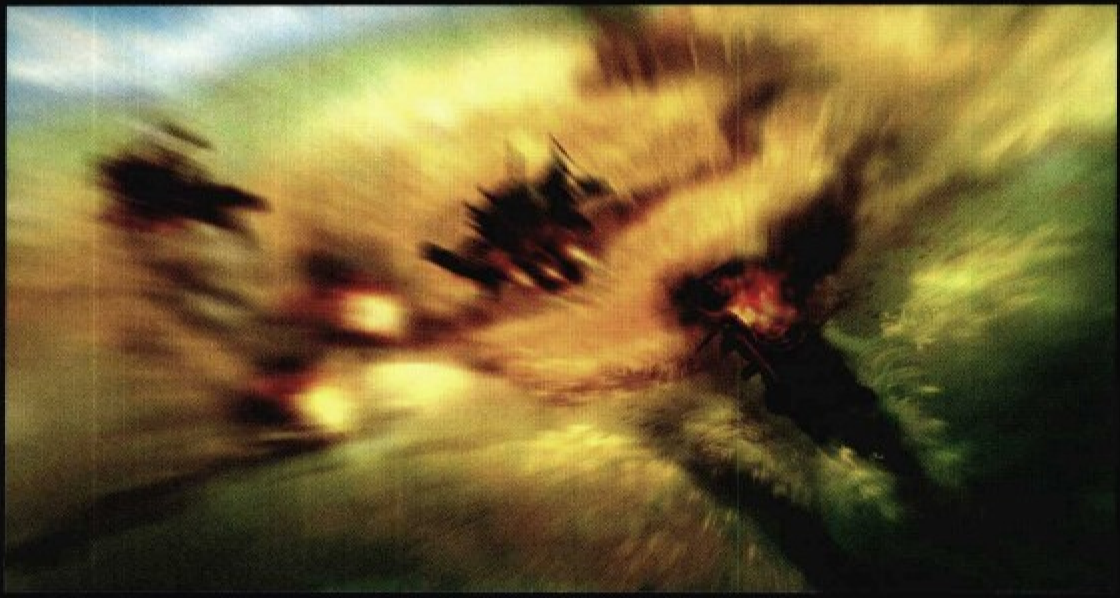






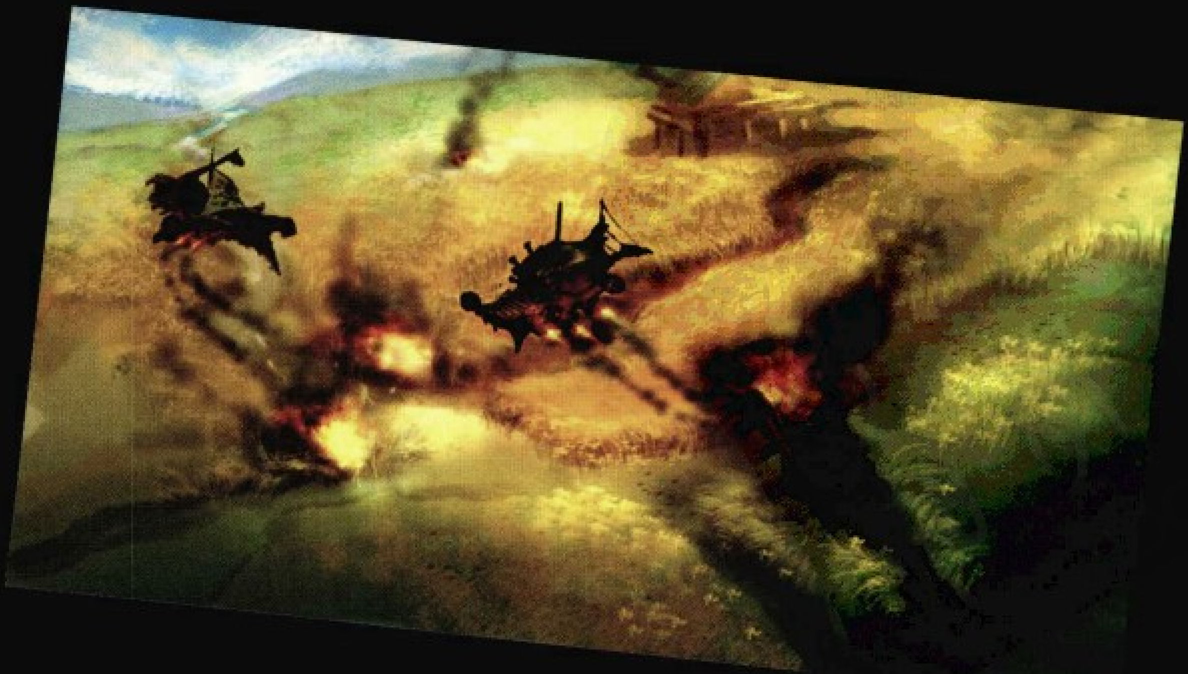


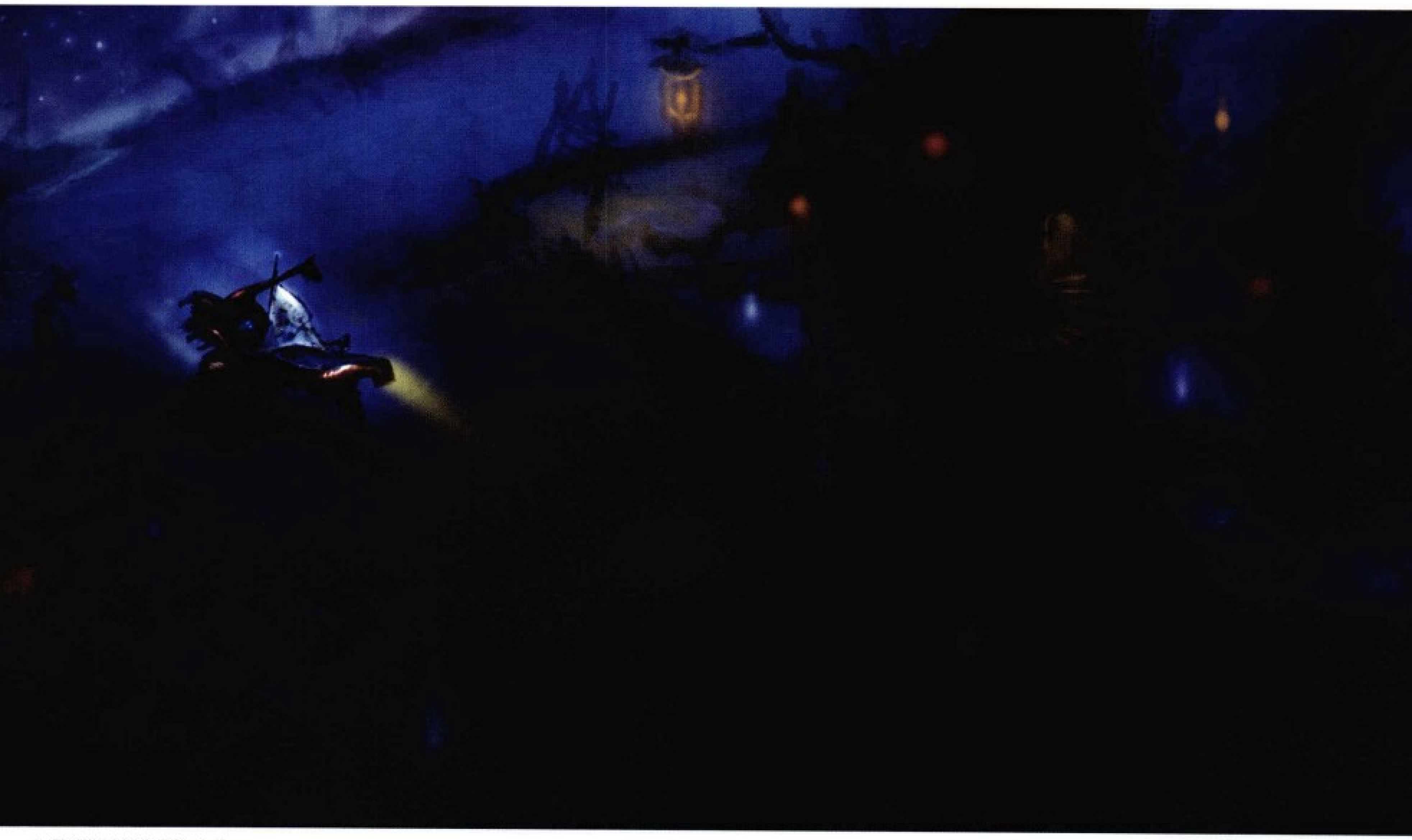
游戏画面设想图



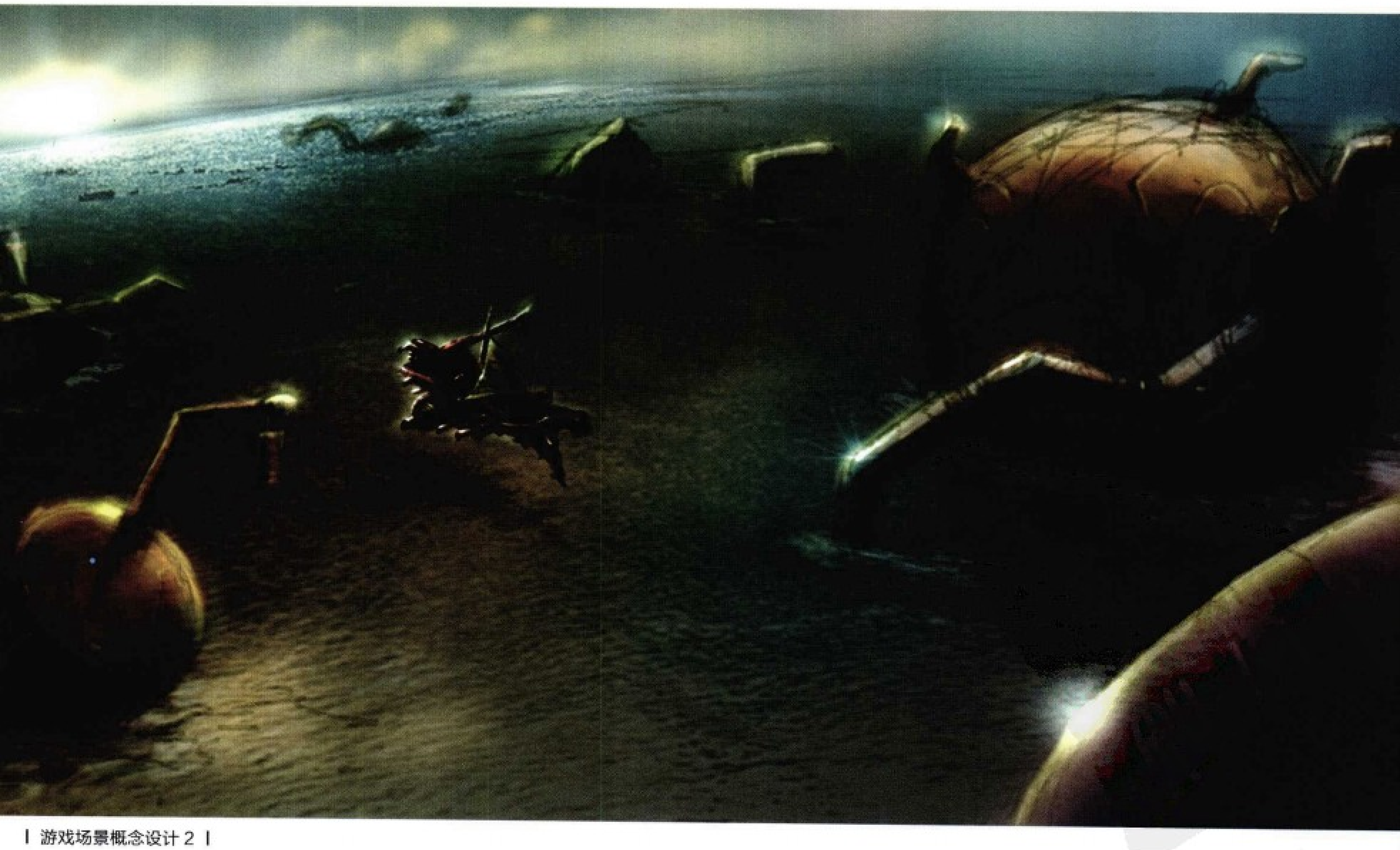
效果 1，船体被击中时，被击中的船体以外为动态模糊效果，加强速度感和冲击感。

效果 2，船被击中后画面会有震动效果。

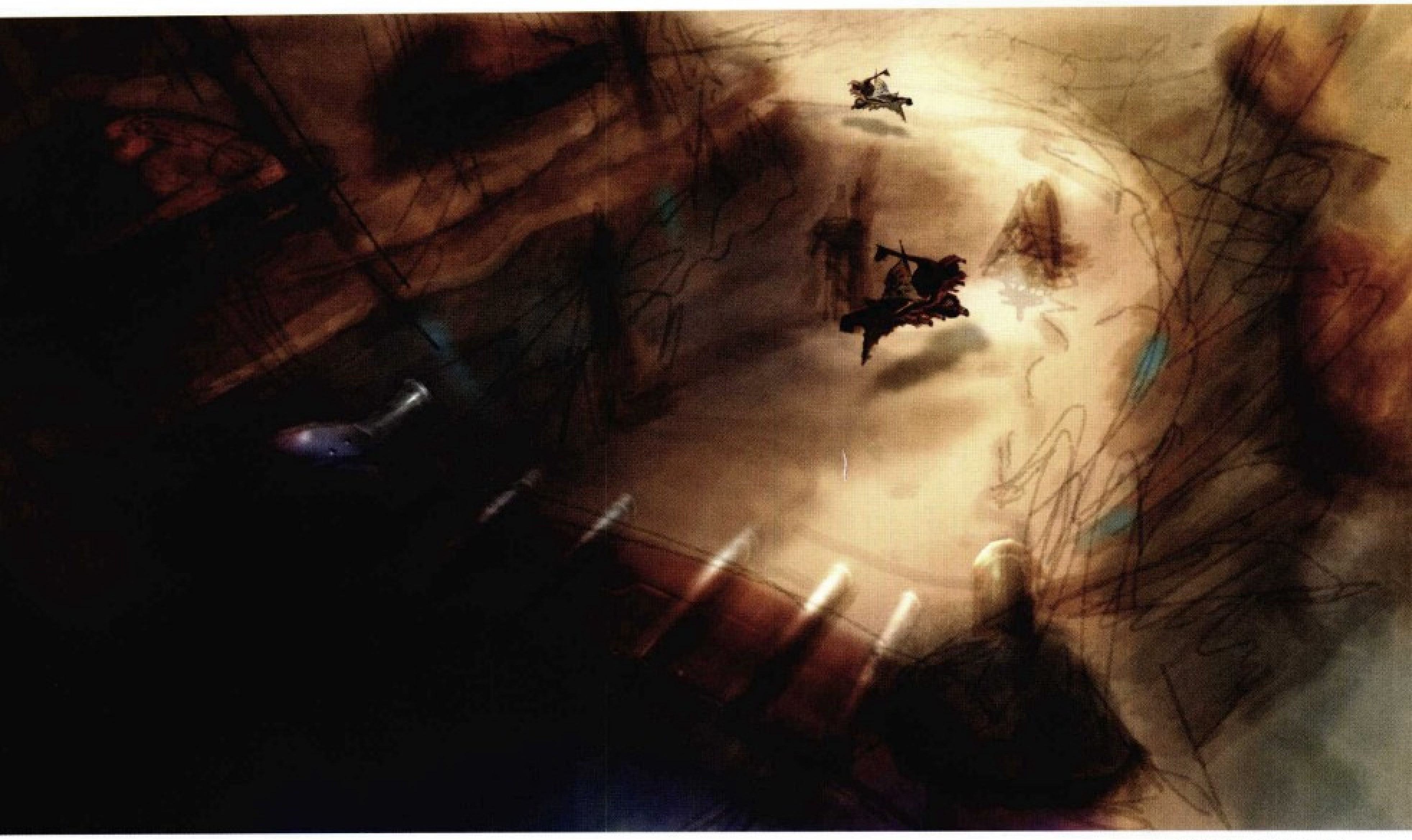




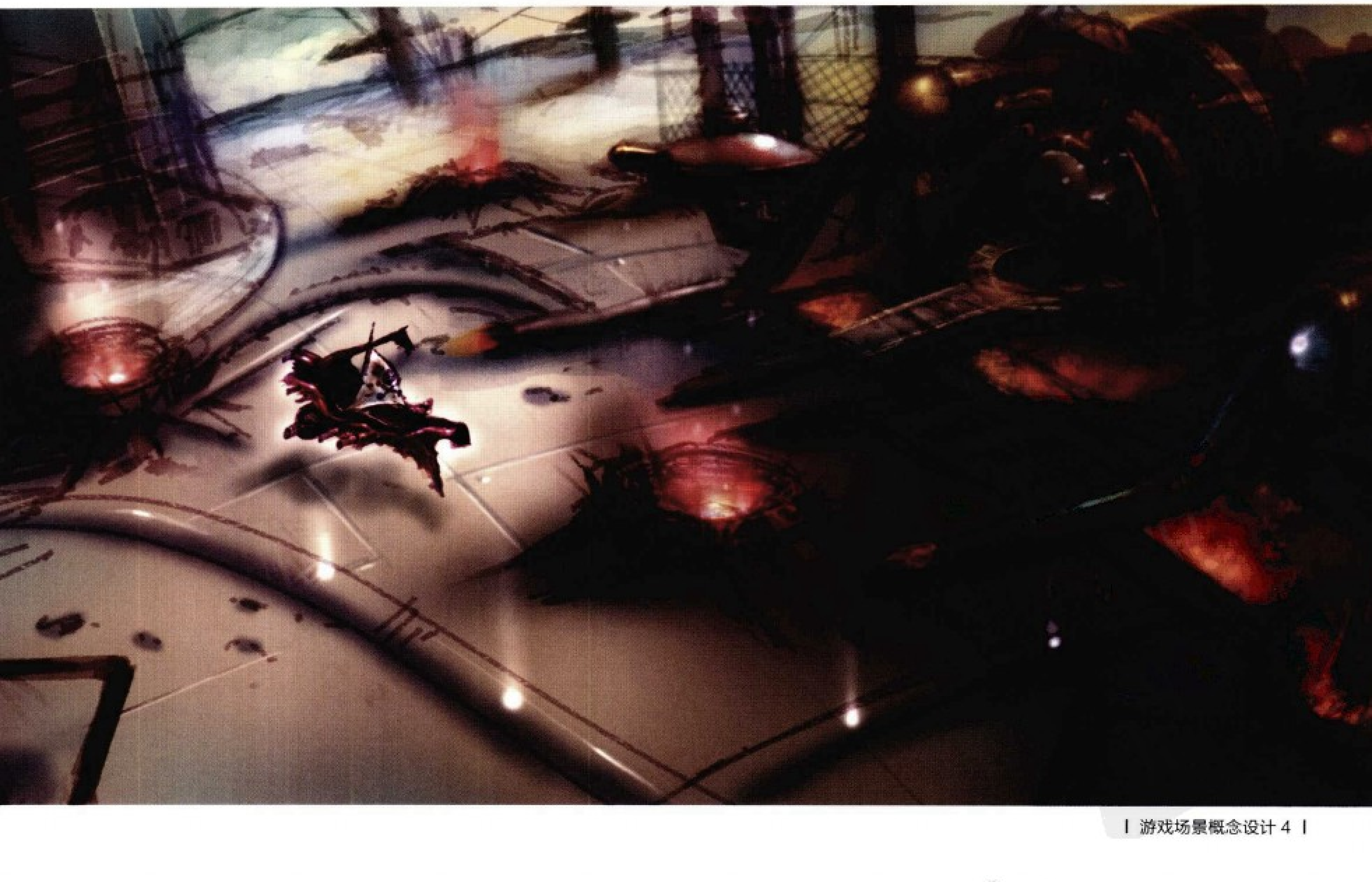
| 游戏场景概念设计 1 |



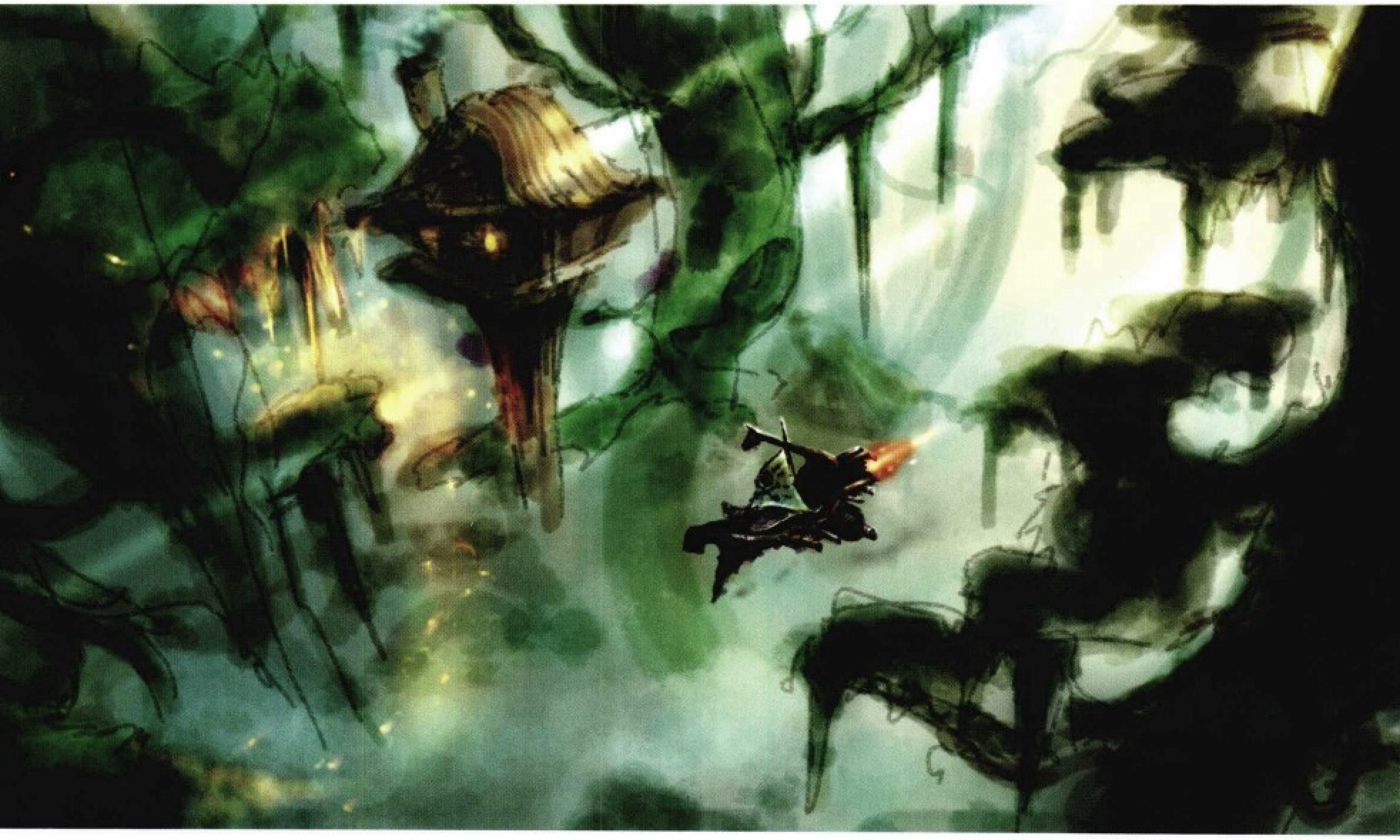
| 游戏场景概念设计 2 |



游戏场景概念设计 3



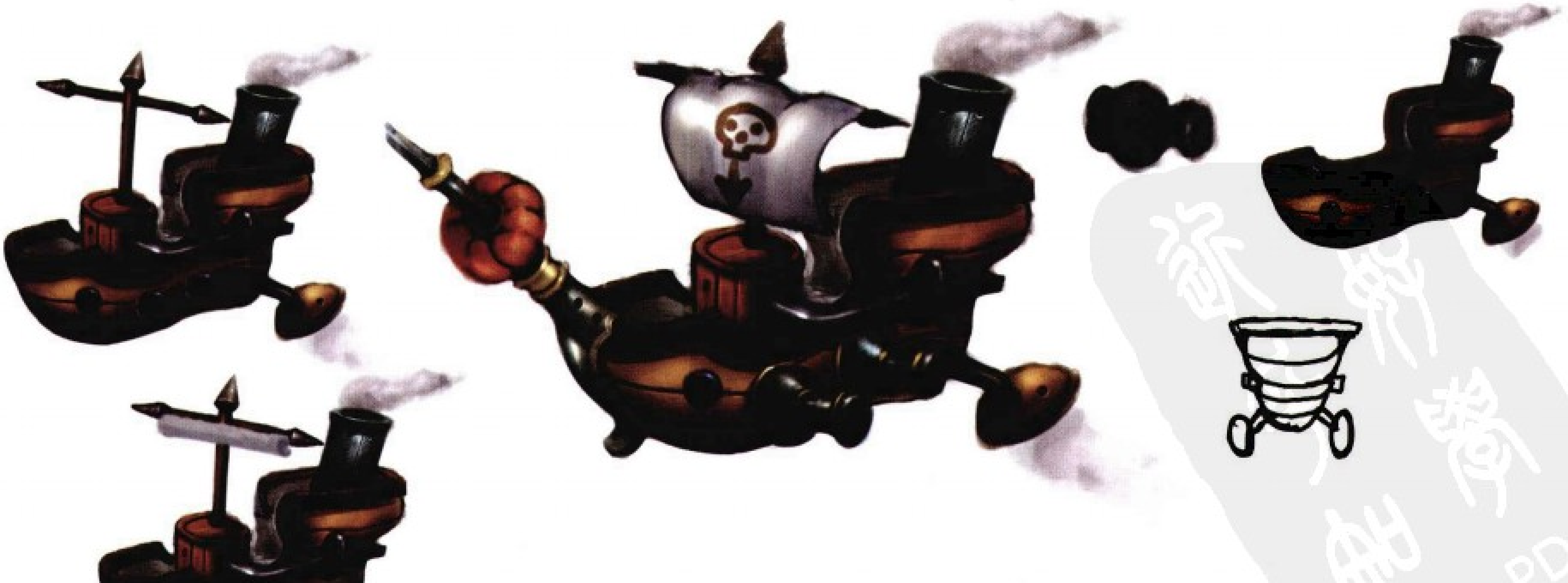
游戏场景概念设计 4



游戏场景概念设计 5

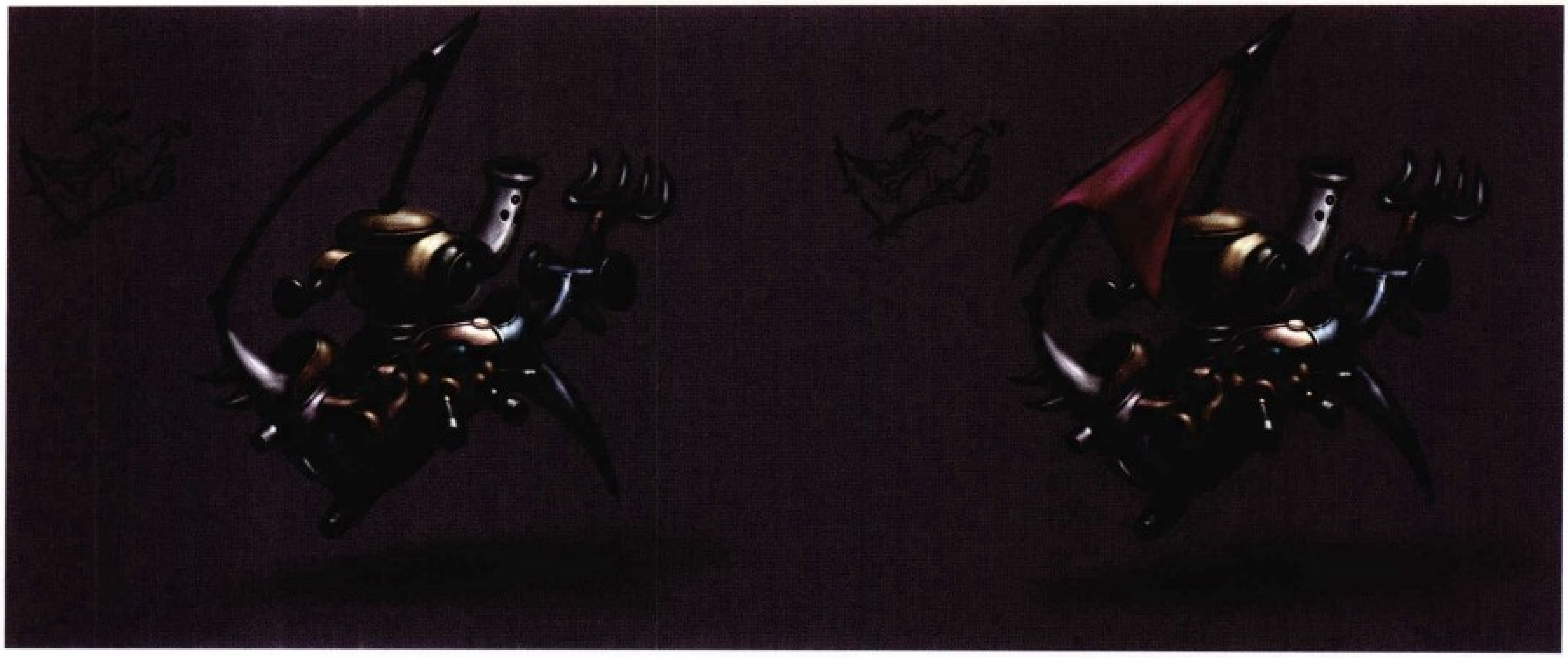
8.3.2 船体设计

因为整款游戏设计风格定位在休闲类，所以在设计船体时，尽量体现出 Q 版可爱、有趣、好玩的特点，例如，增加了船头南瓜的特别设计等可爱元素，使得整个船体和整个游戏风格更加诙谐、生动。

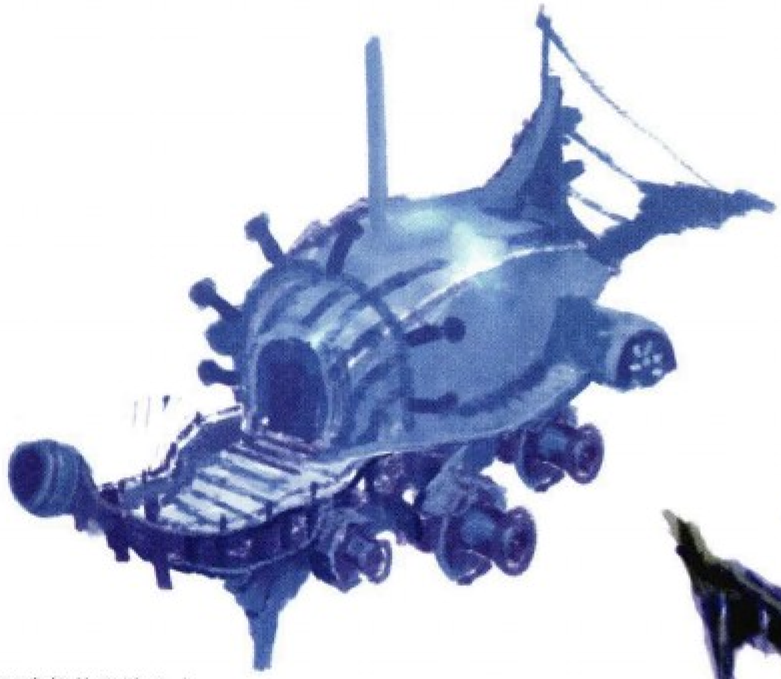


玩家船体设计 1

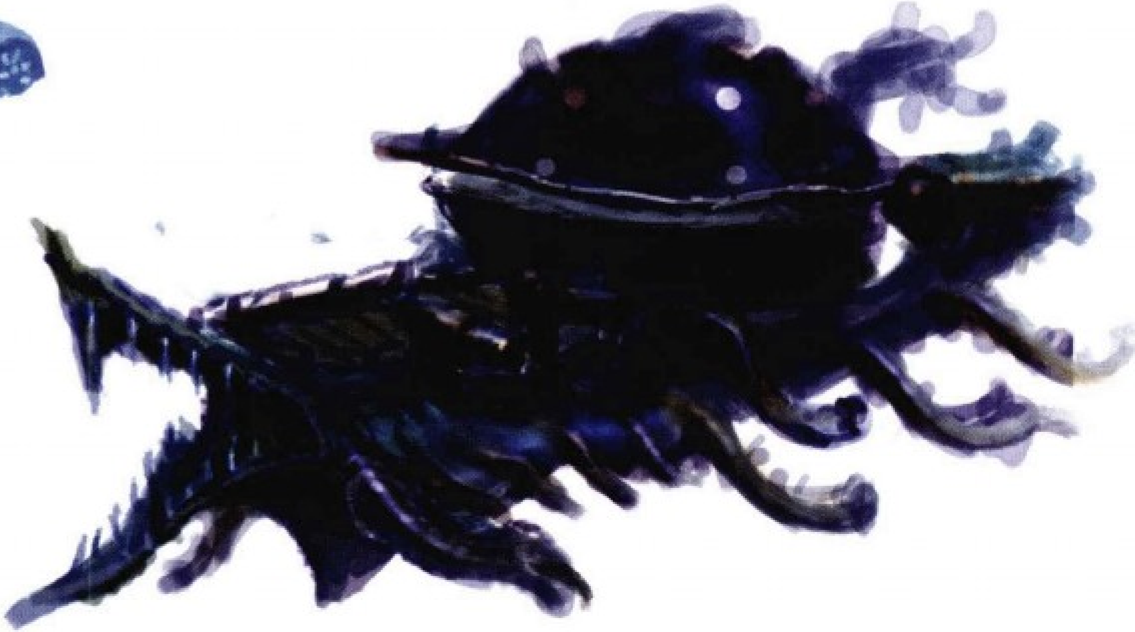
PDG



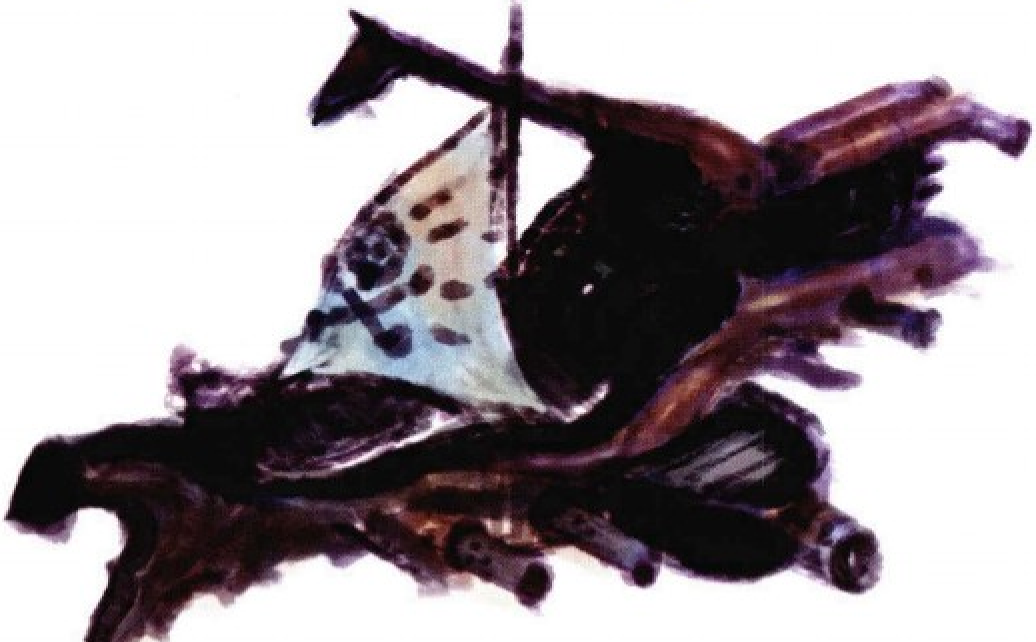
敌方船体设计



玩家船体设计 2



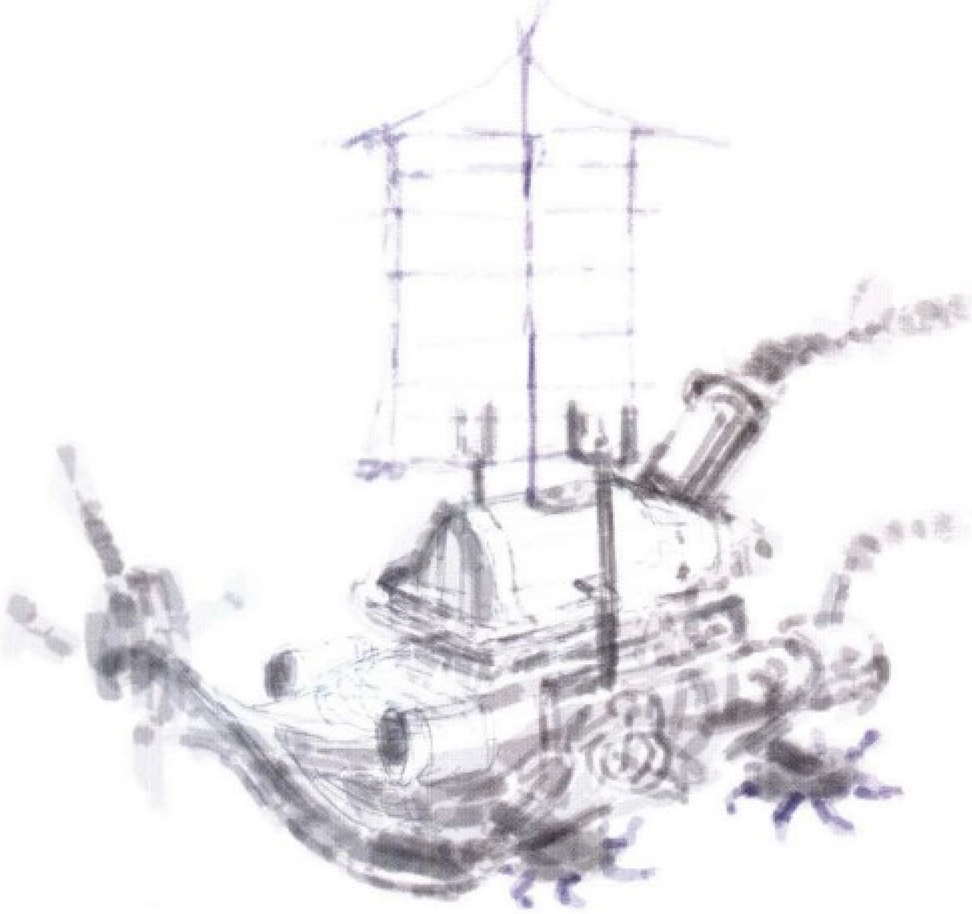
玩家船体设计 3



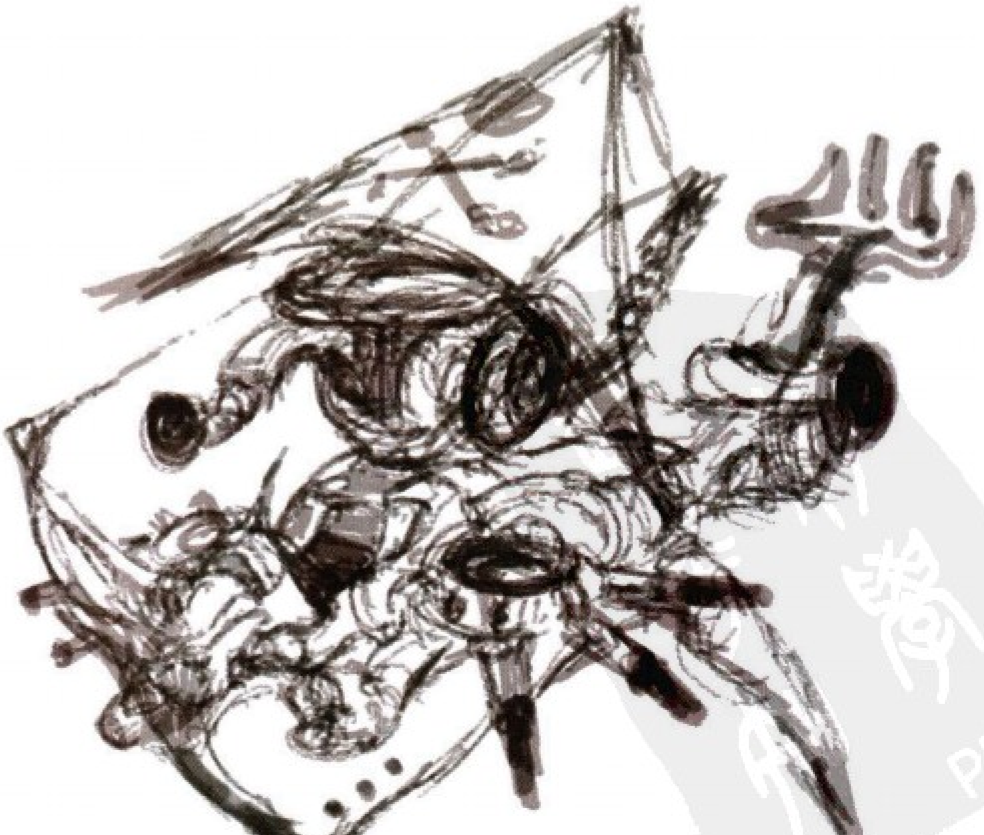
玩家船体设计 4

PDG

| 玩家船体设计 5 |



| 玩家船体设计 6 |

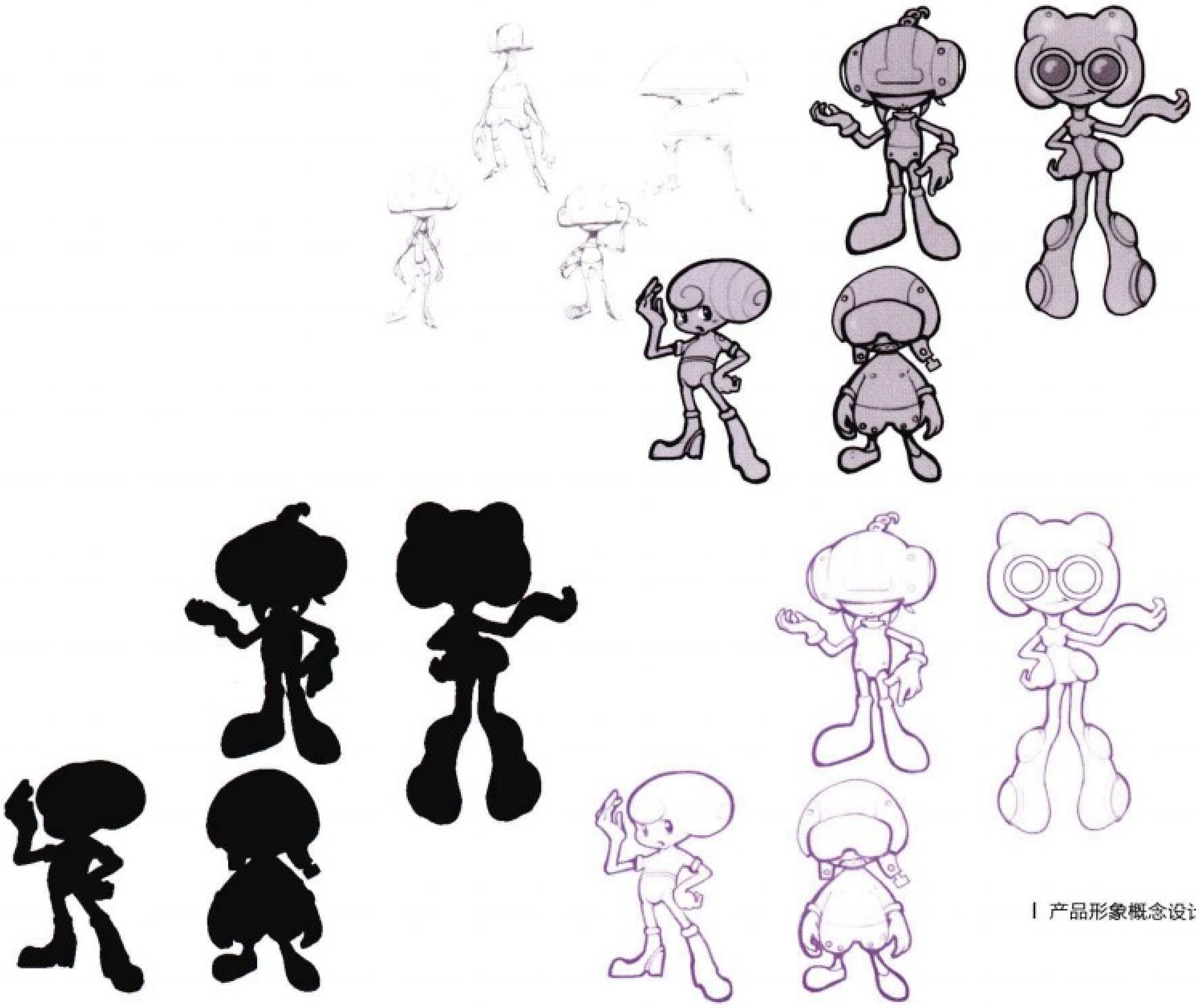


| 玩家船体设计 7 |

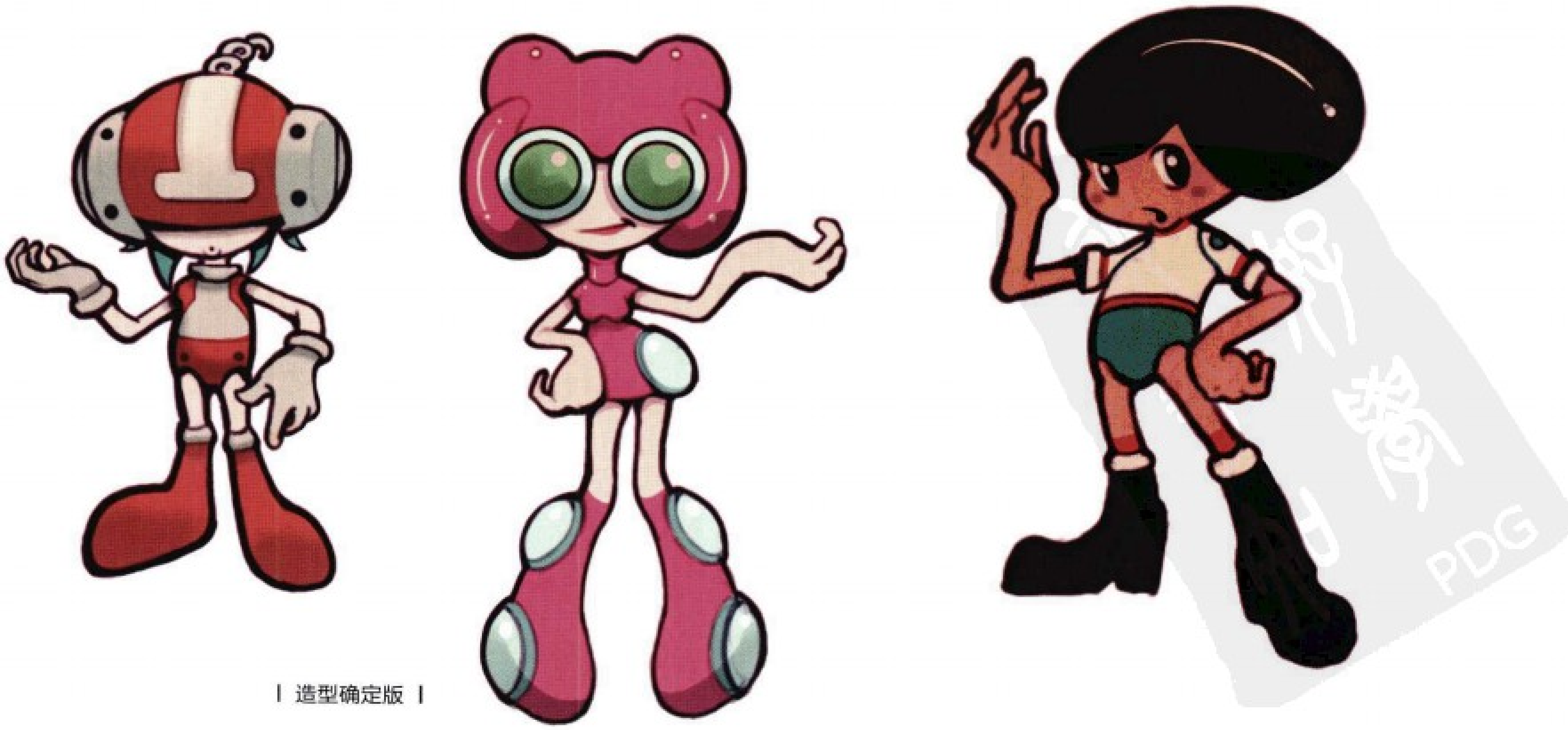
PDG

8.4 设计卡通形象案例

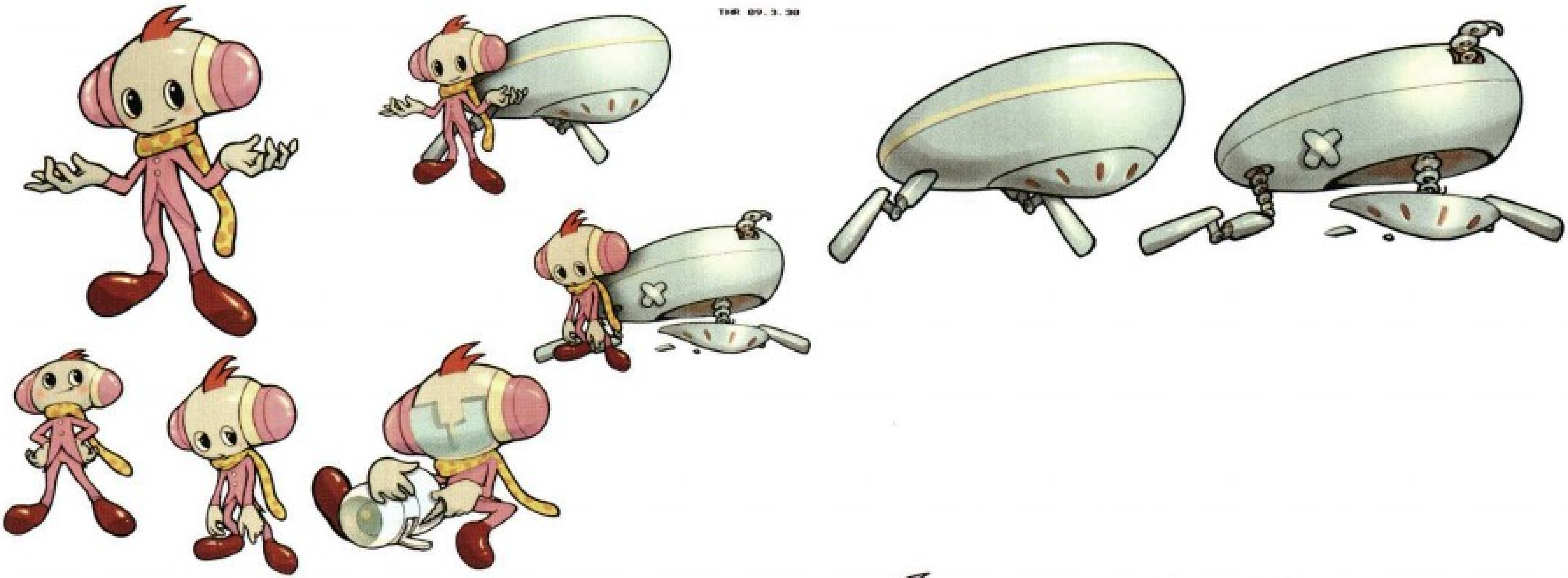
这是一个由朱峰提供的时尚品牌的卡通形象设计，设计风格定位在时尚达人的女性用户群，所以在角色设计方面偏重时尚元素。先设计了大量的草图方案，然后再出更多的时尚换装模拟到时量产出品的效果。



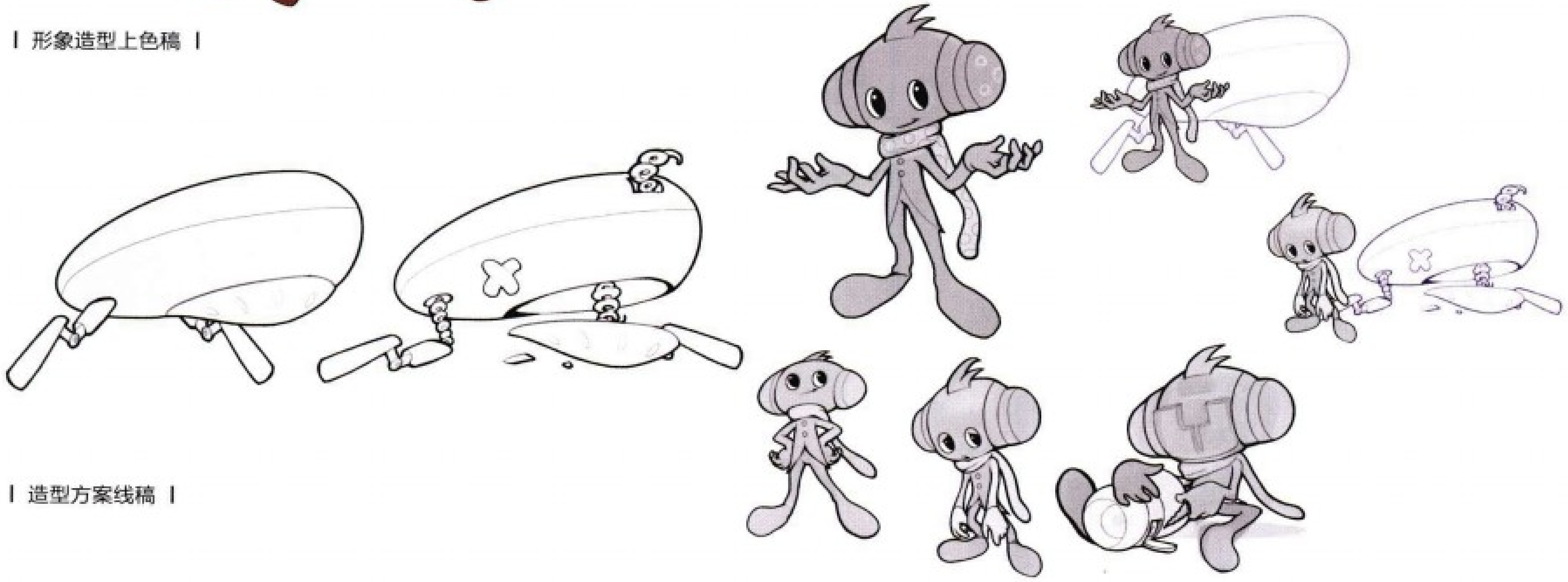
| 产品形象概念设计集合 |



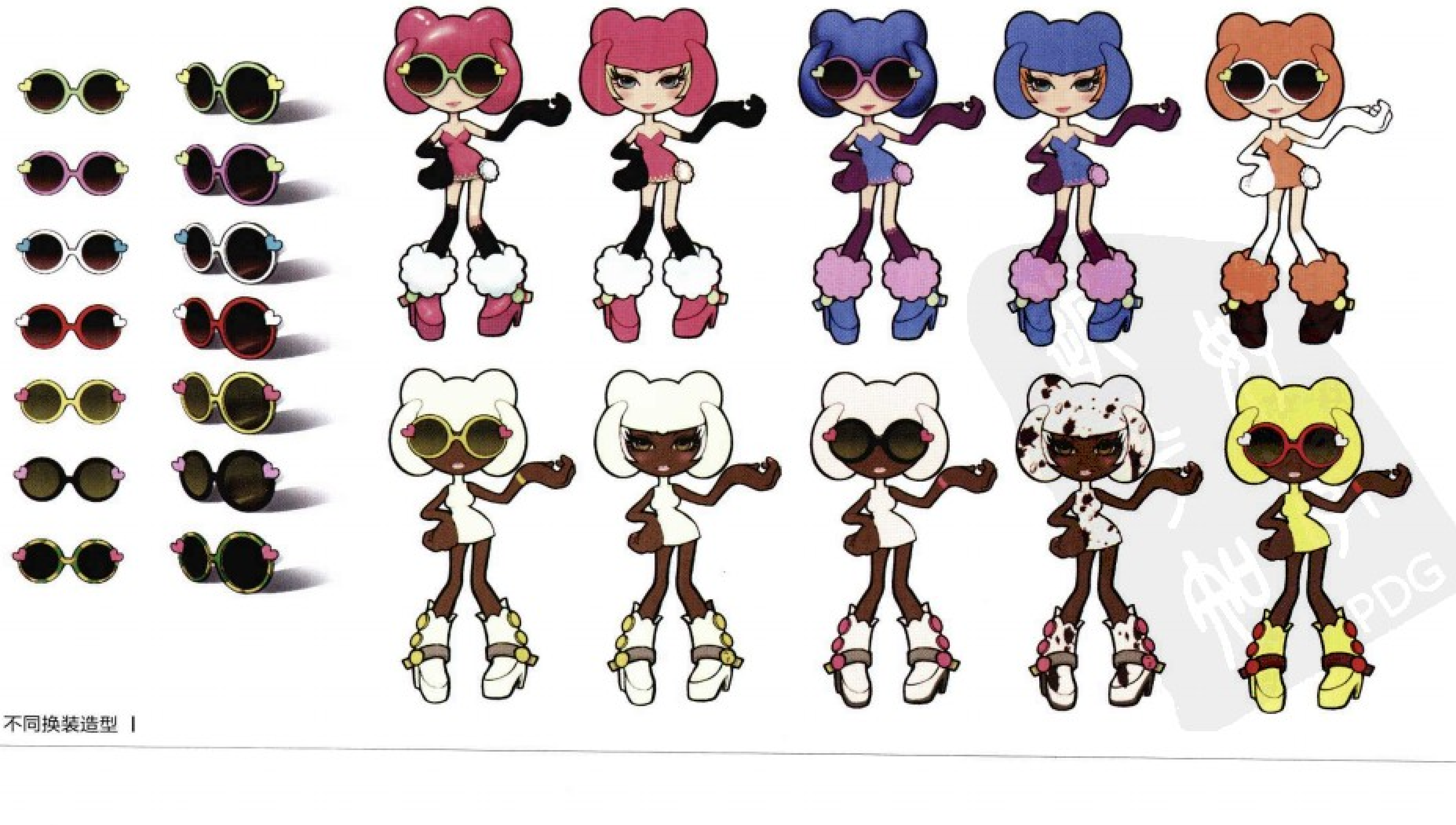
| 造型确定版 |



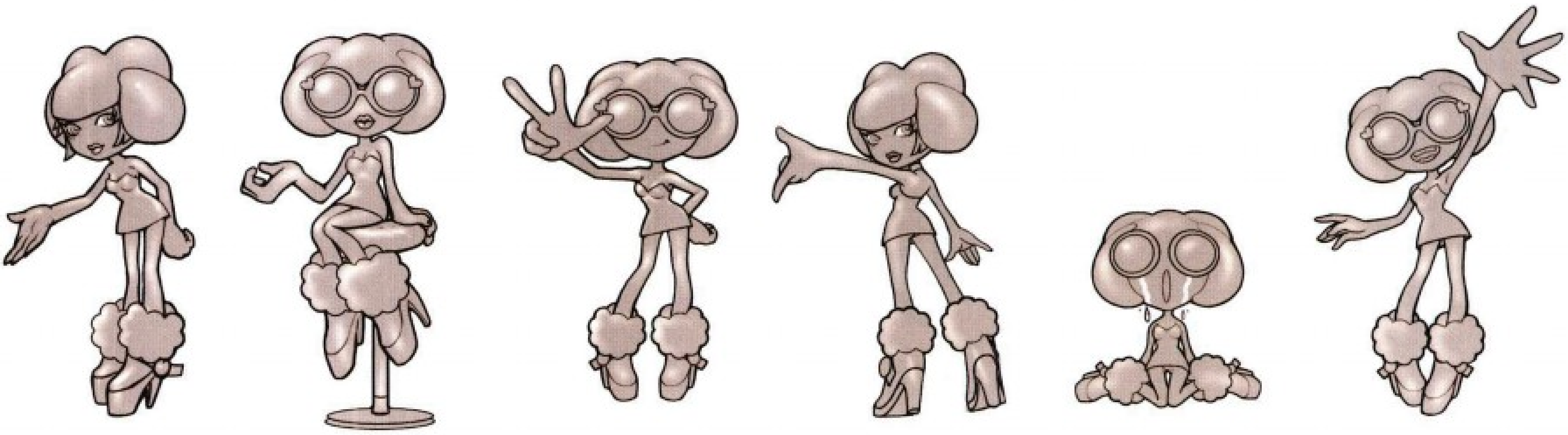
形象造型上色稿



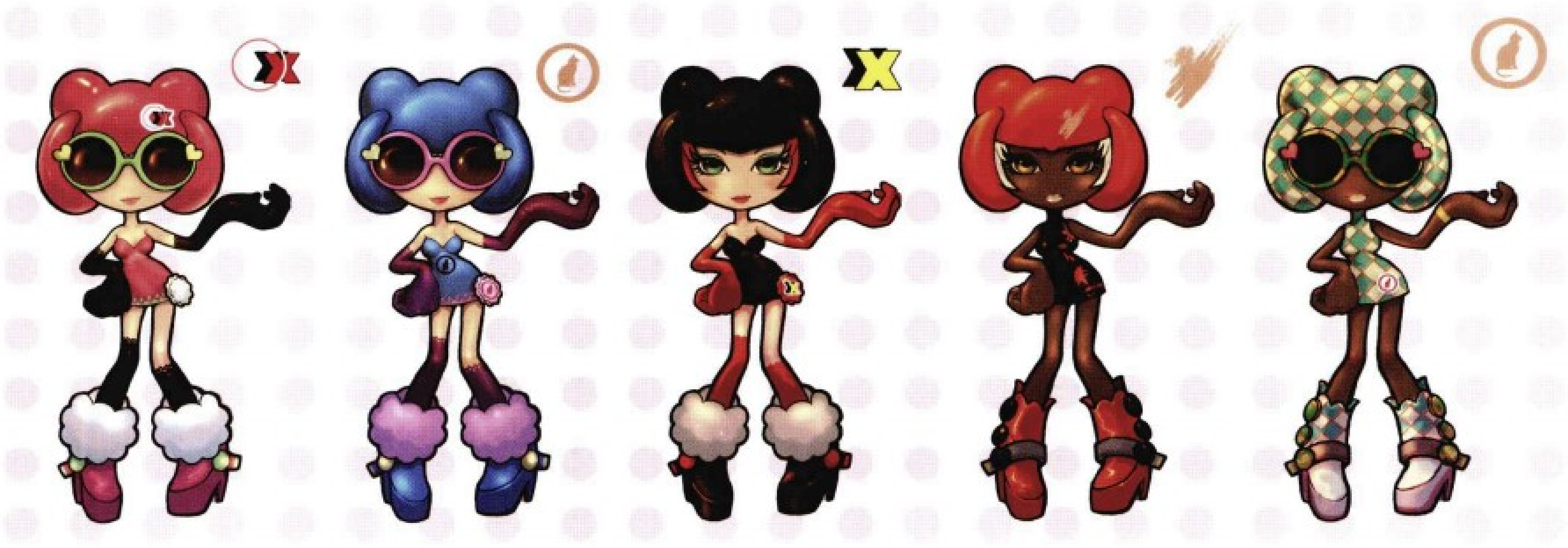
造型方案线稿



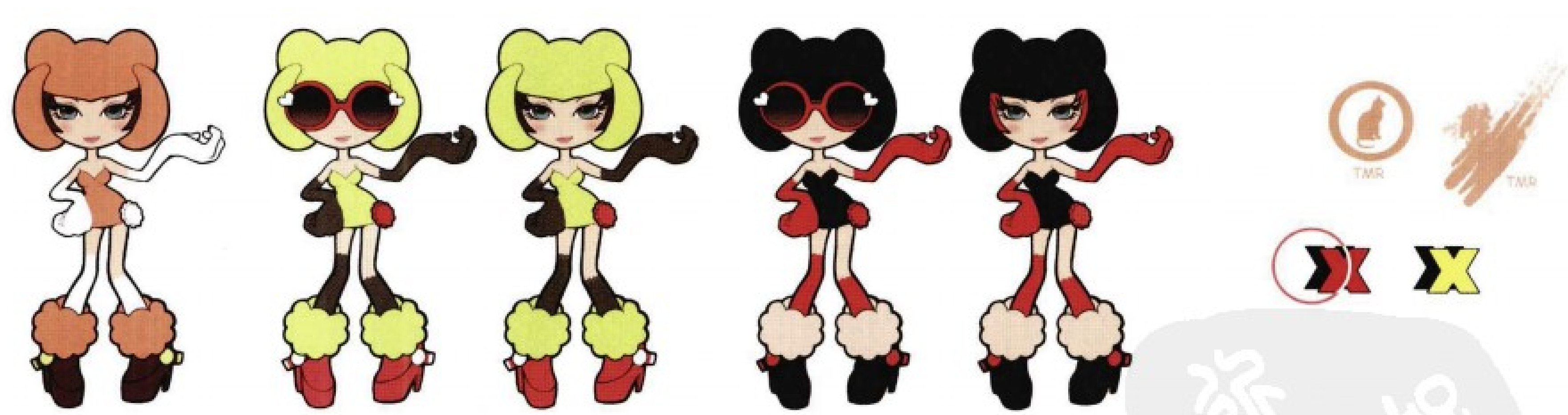
不同换装造型



典型人物不同情绪造型设计



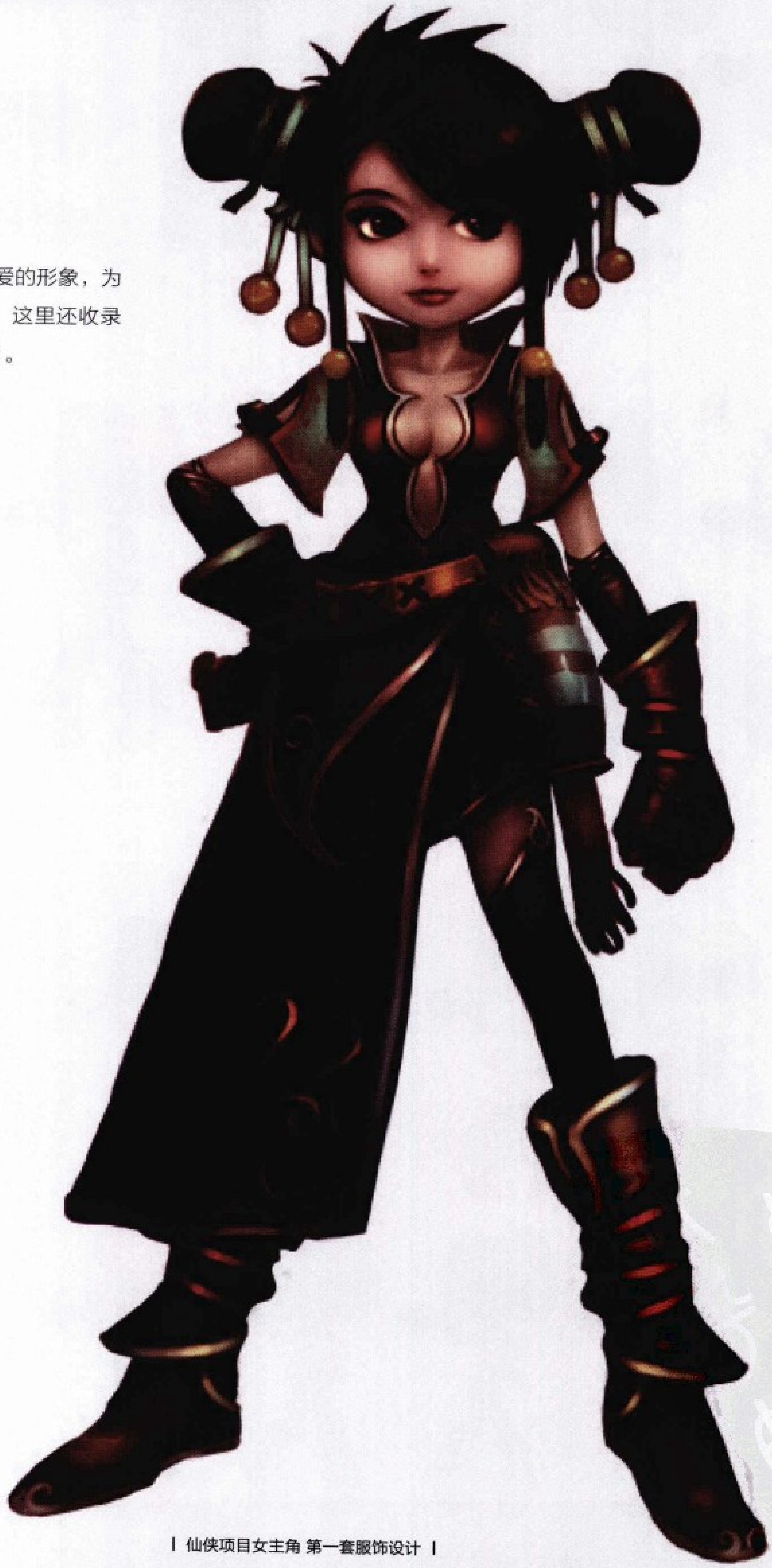
采用的设计形象 换装设计



不同换装设计

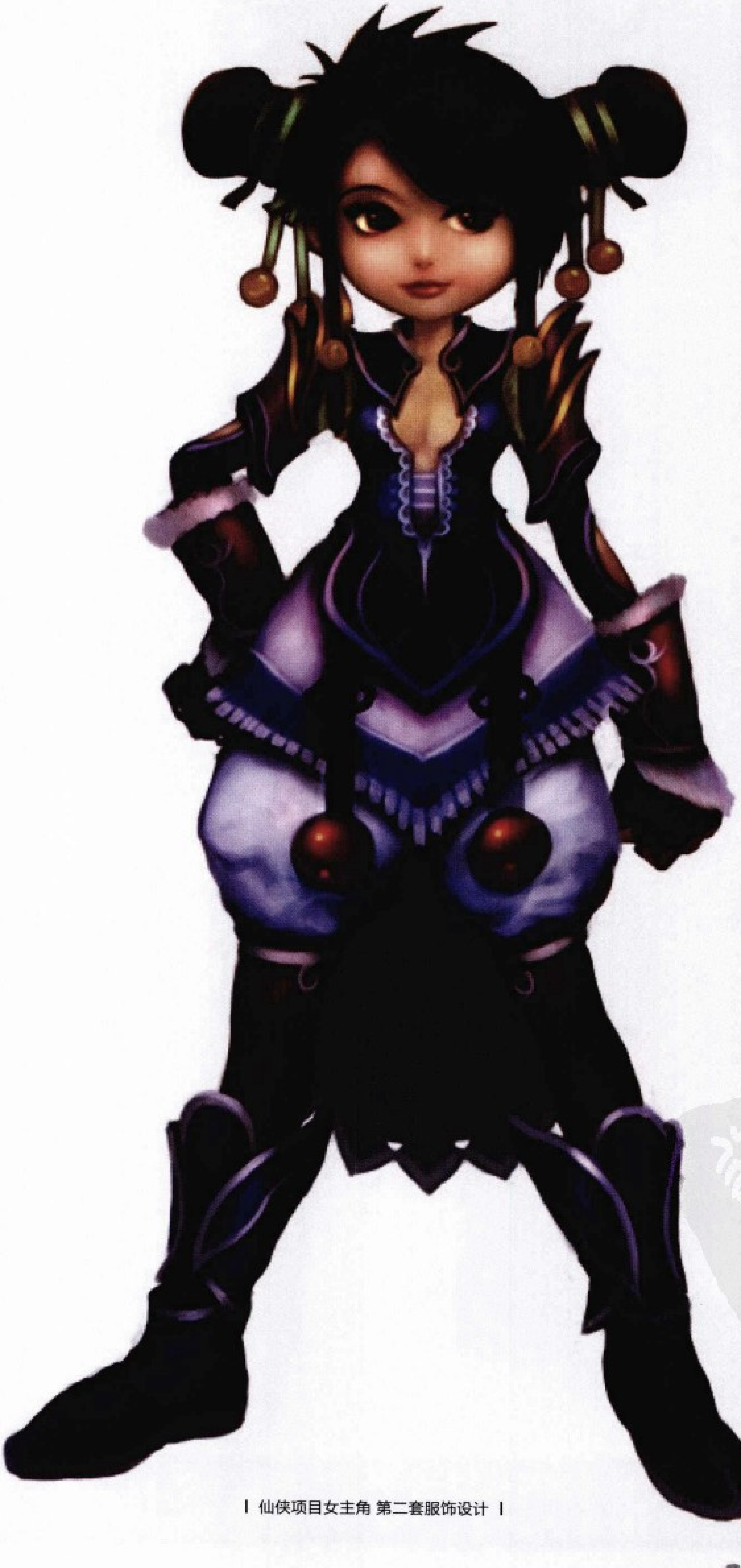
第 9 章 Q 版角游戏色设计

我还画了很多 Q 版夸张、可爱的形象，为的就是适应各种项目的需求，这里还收录了一些给杂志封面设计的项目。



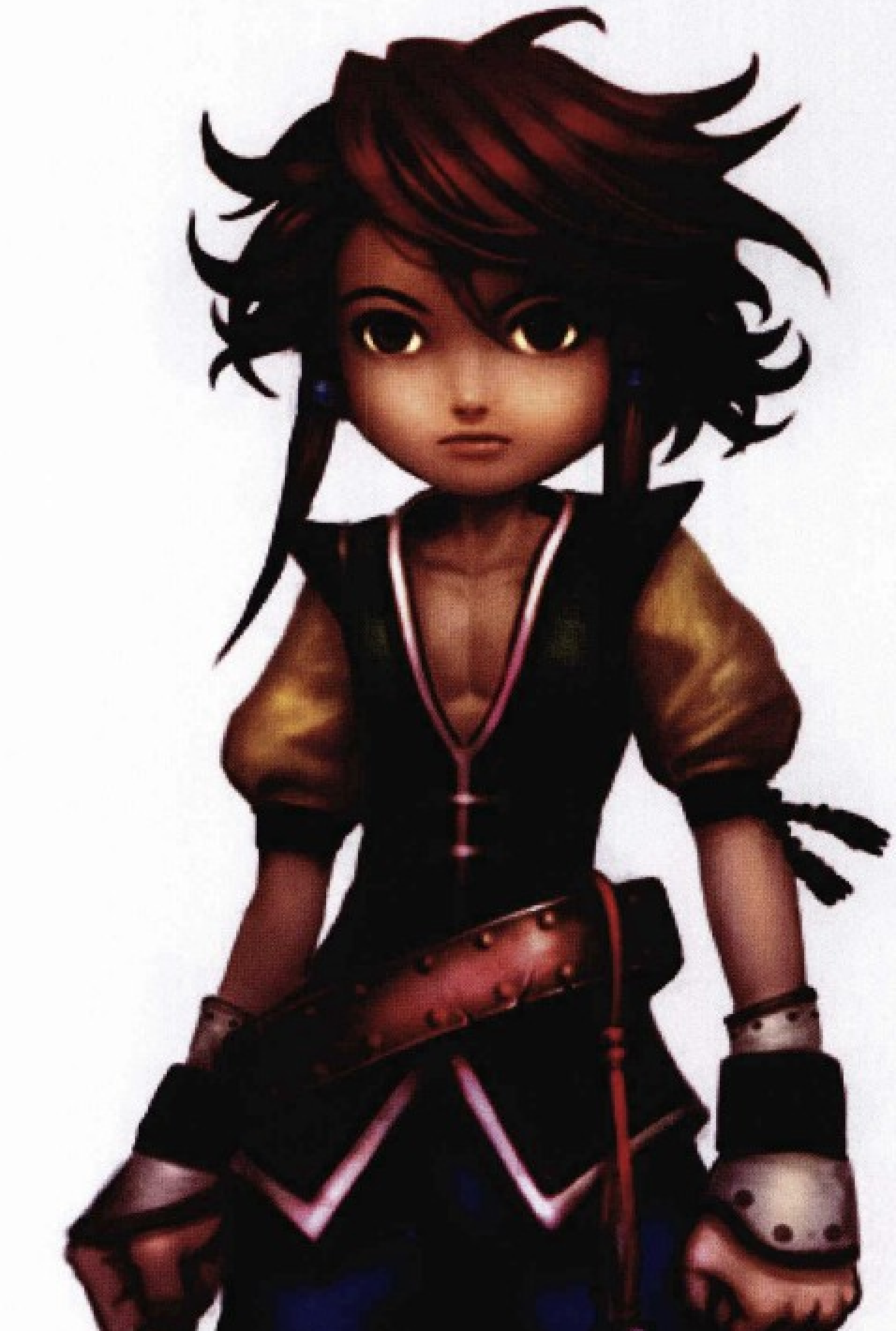
仙侠项目女主角 第一套服饰设计

PDG



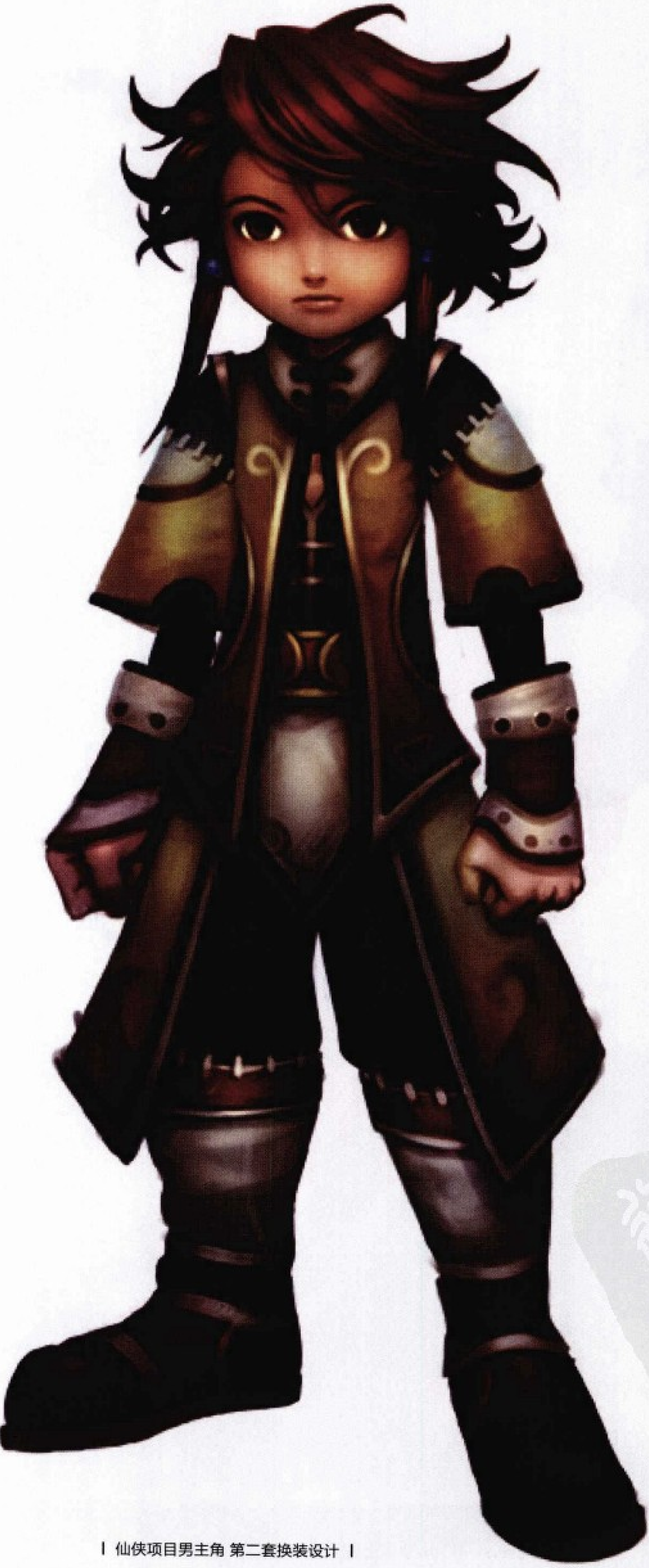
| 仙侠项目女主角 第二套服饰设计 |

PDG



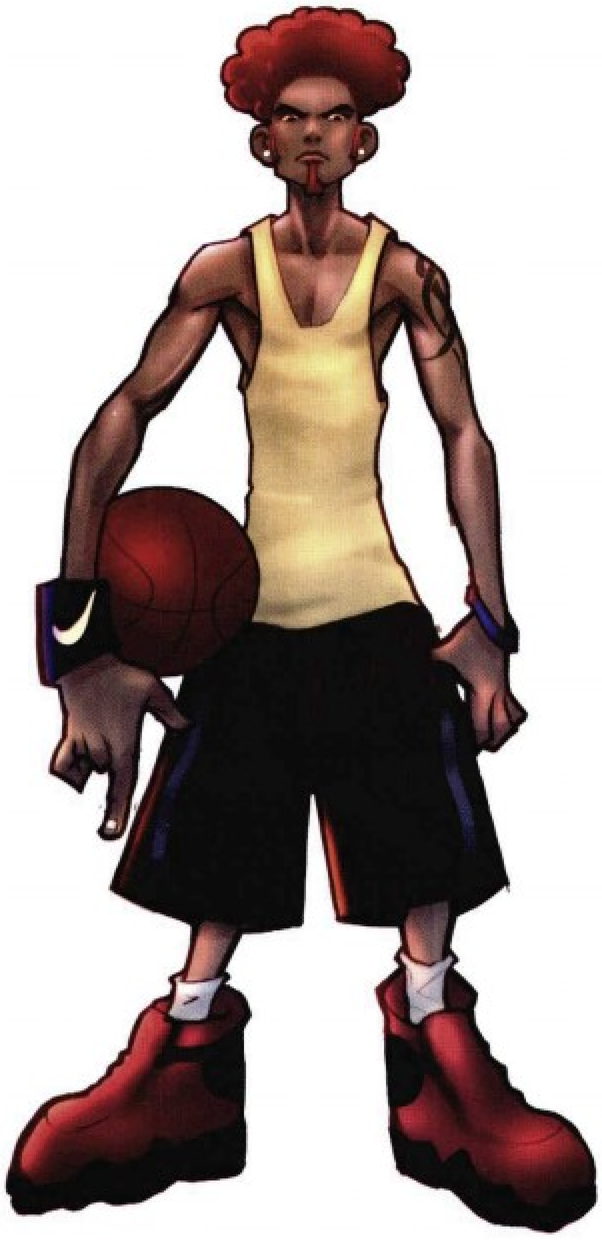
仙侠项目男主角 第一套换装设计

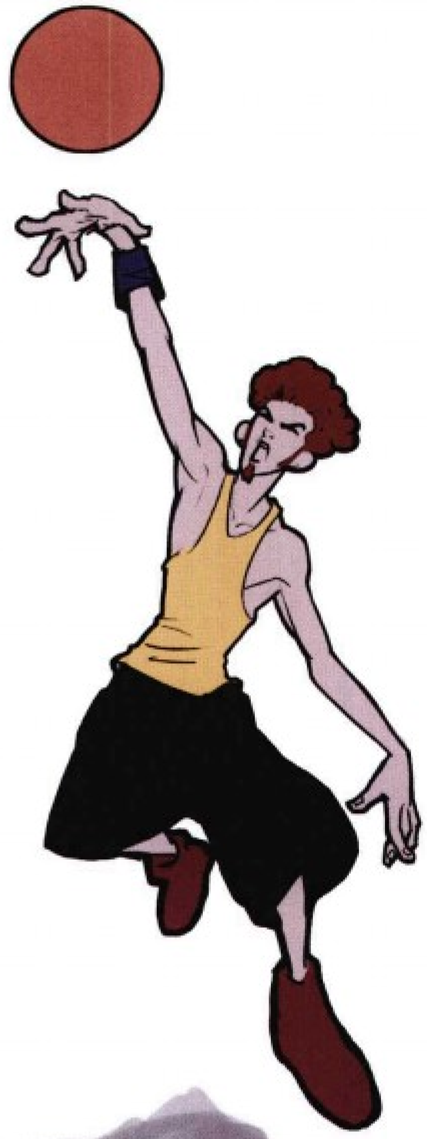
PDG

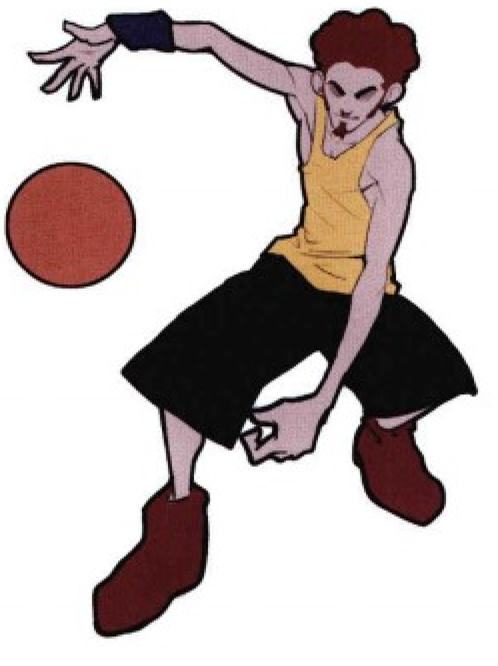


| 仙侠项目男主角 第二套换装设计 |

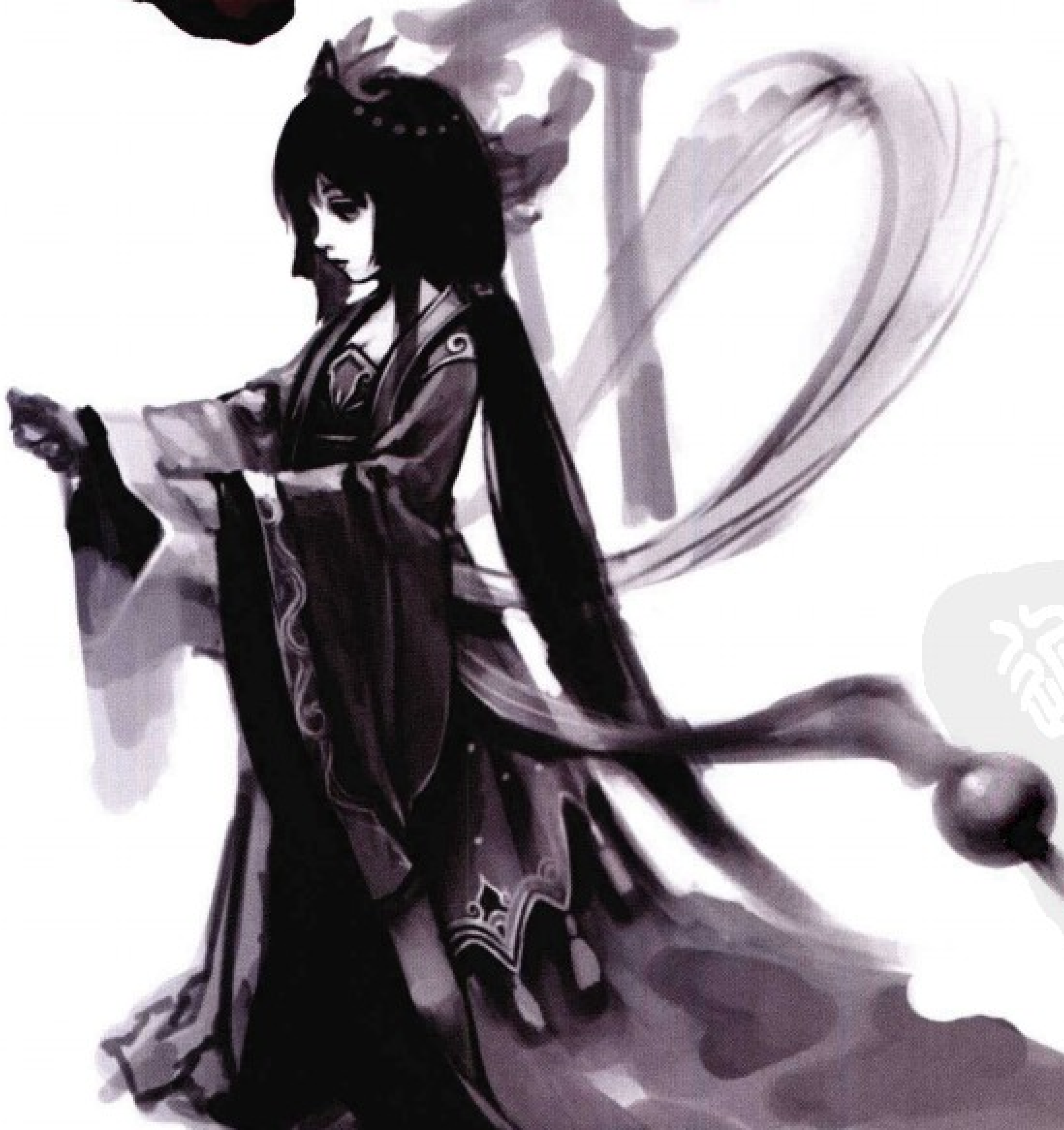
PDG





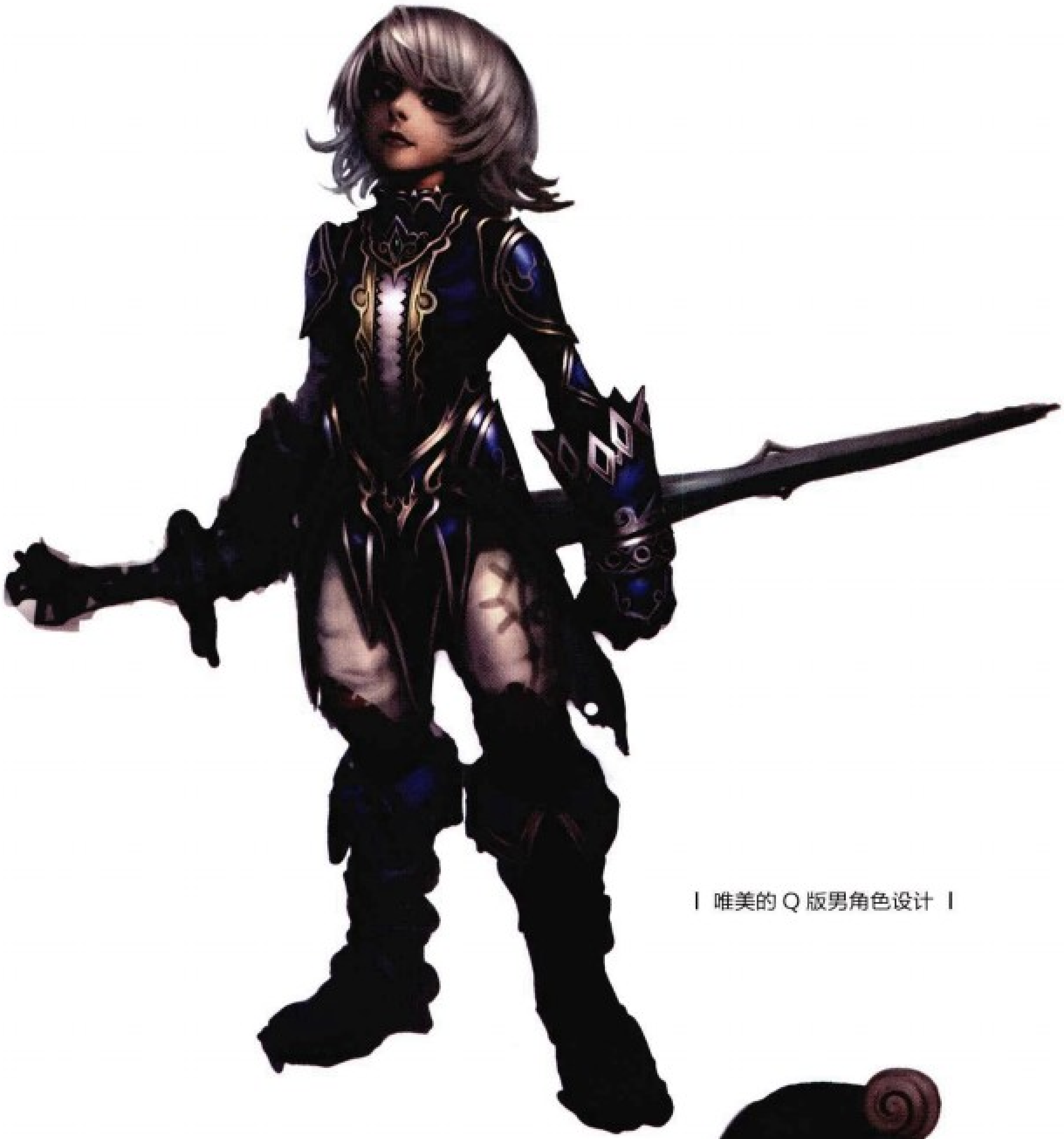


街头篮球角色设计

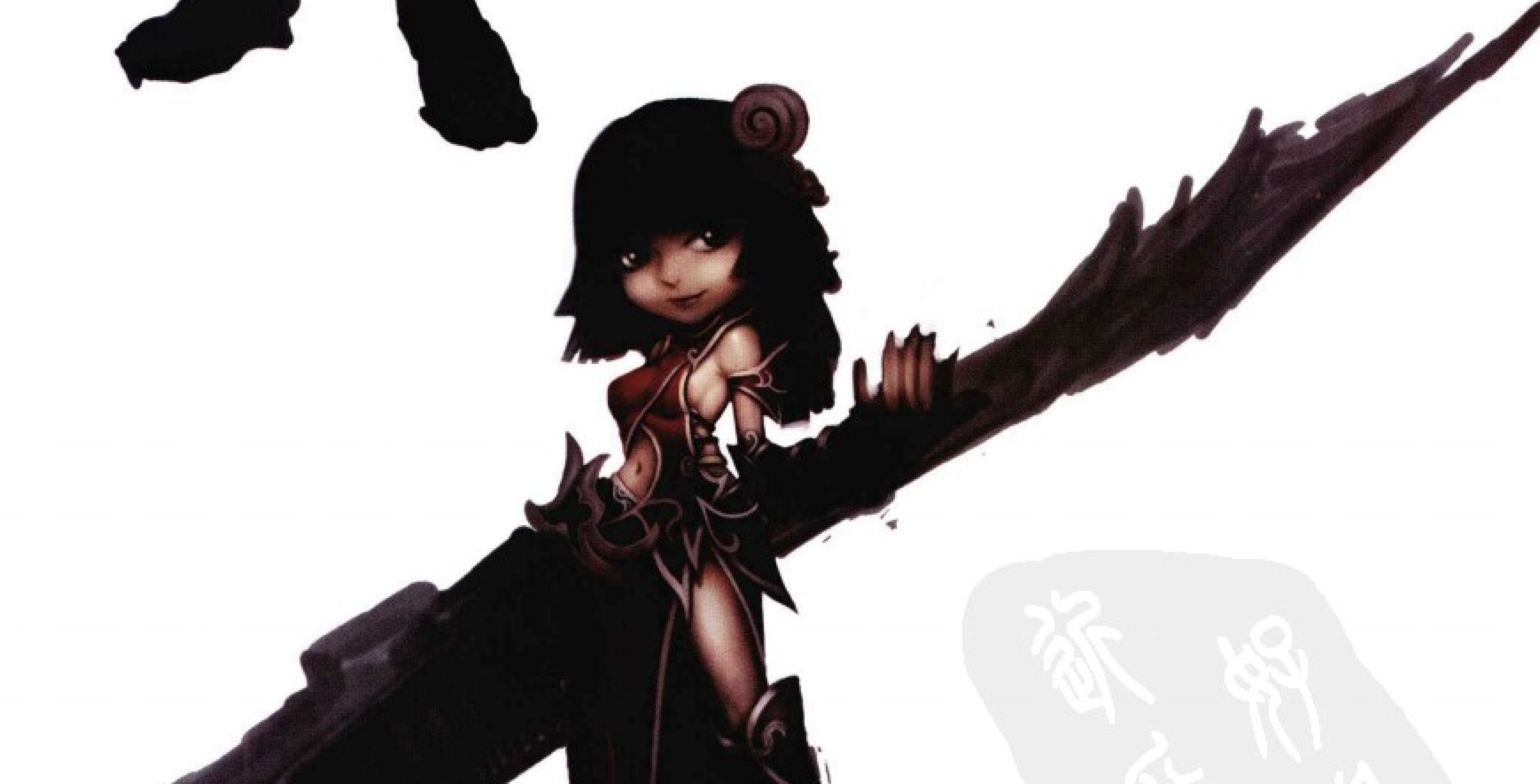


唯美的 Q 版女角色设计

PDG

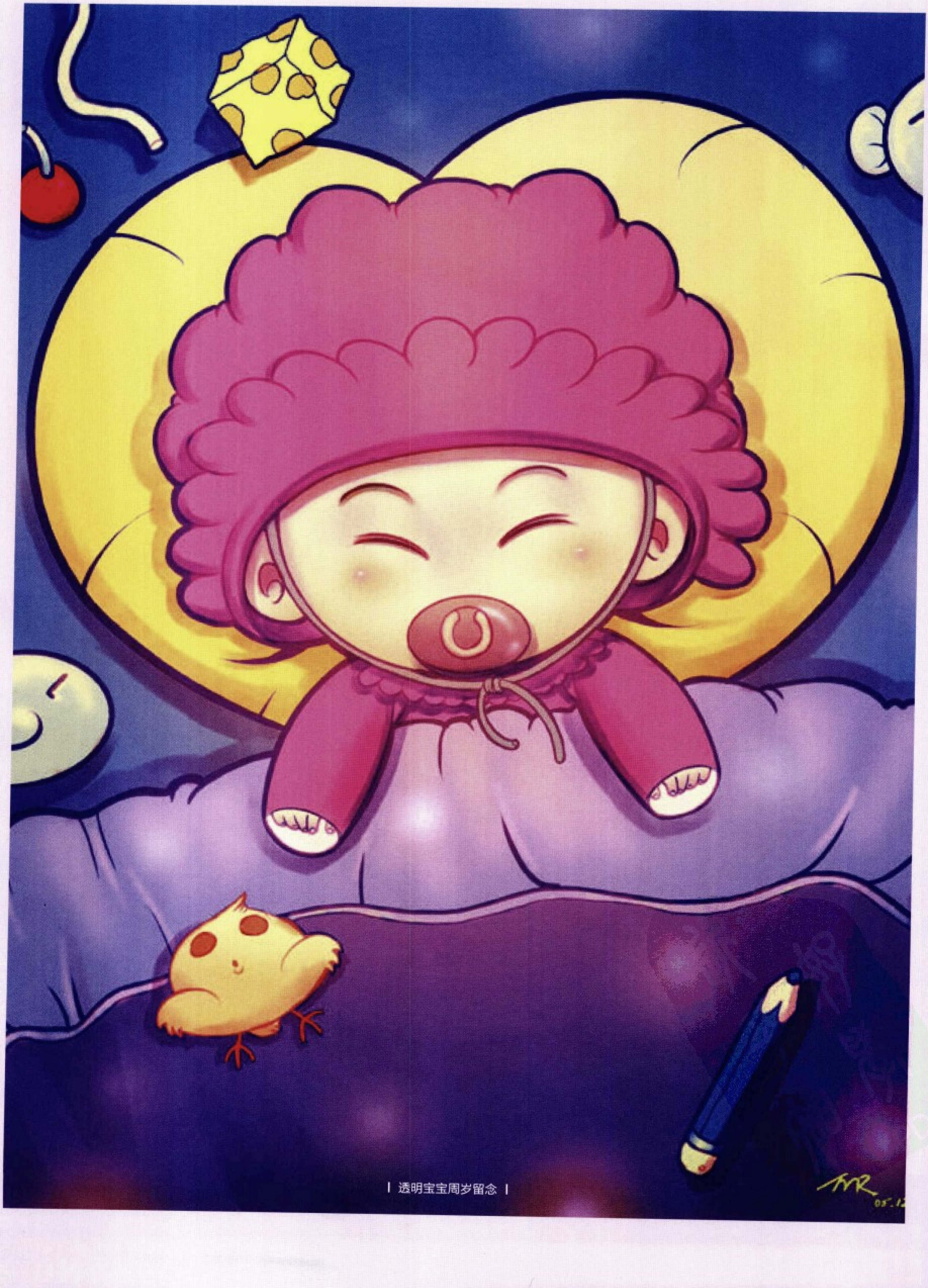


| 唯美的 Q 版男角色设计 |

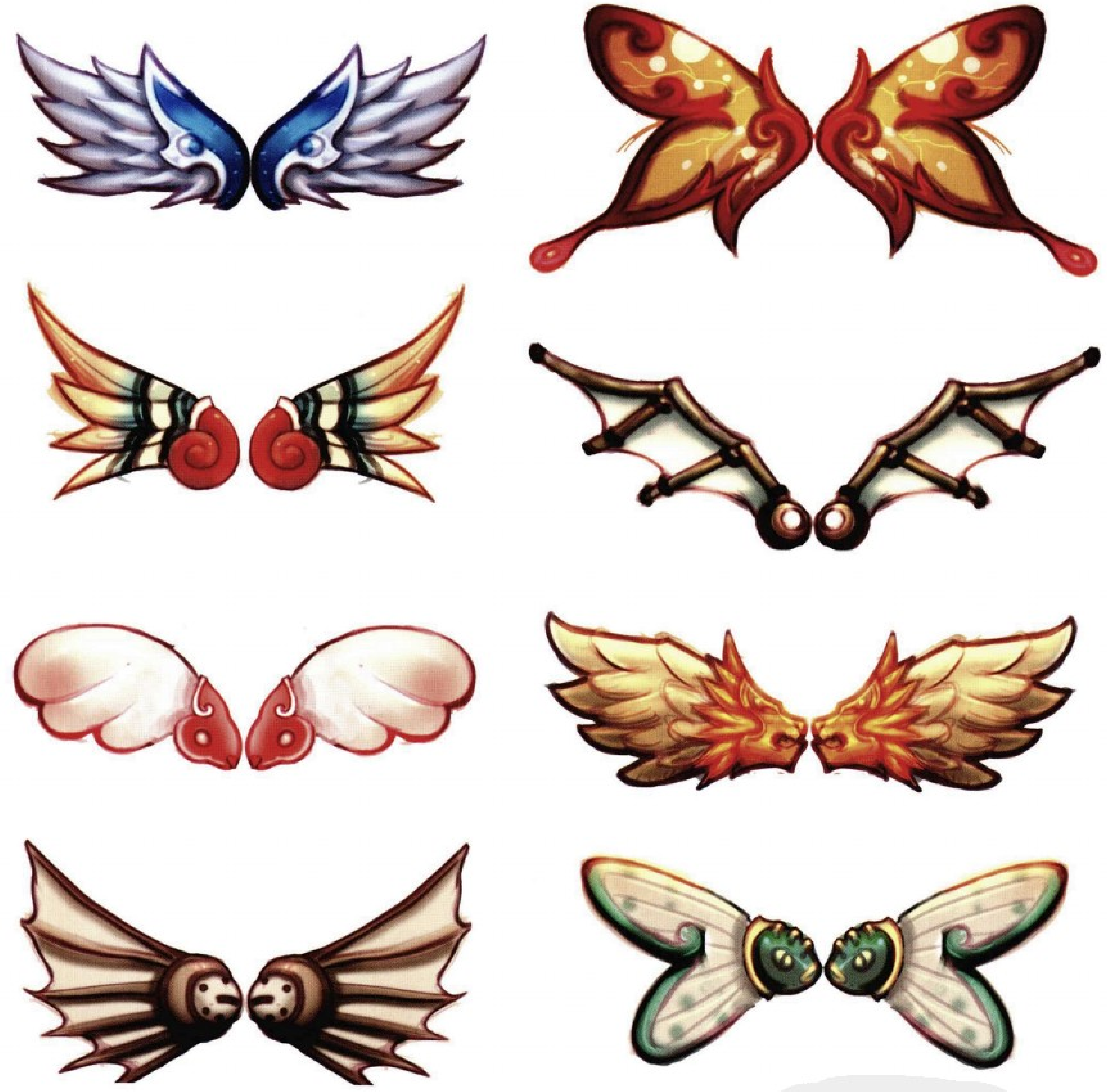


| 拿着大枪的女战士造型设计 |

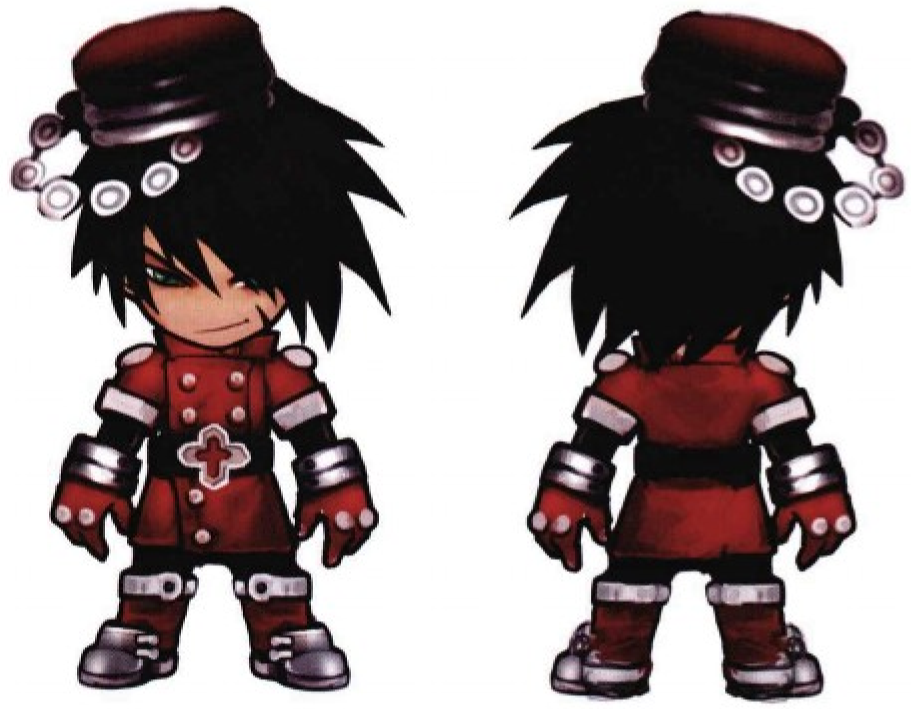
PDG



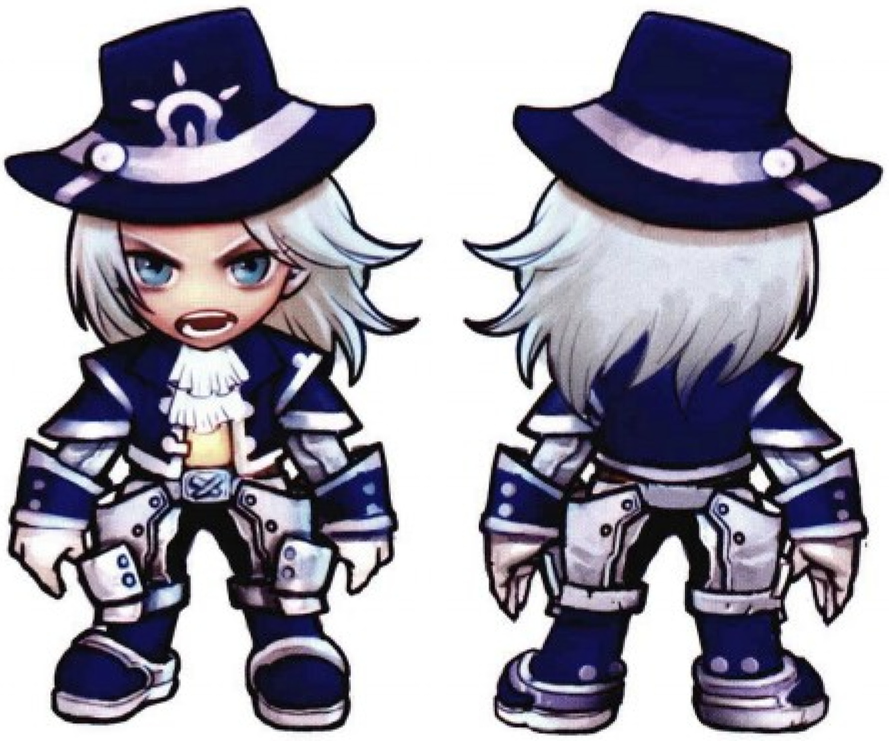
| 透明宝宝周岁留念 |



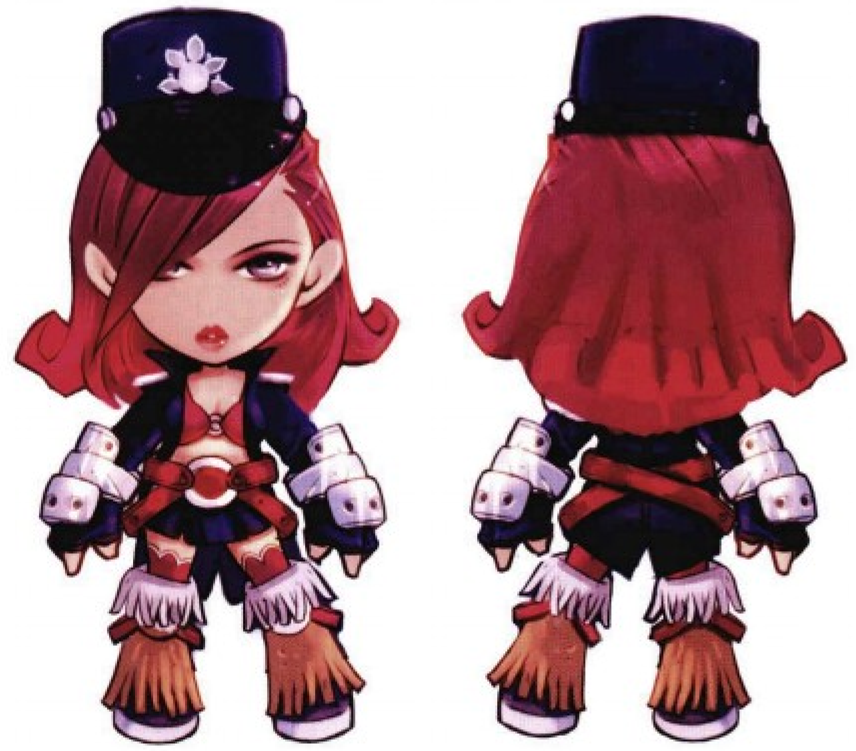
| 某战争题材 角色的翅膀装备设计 |



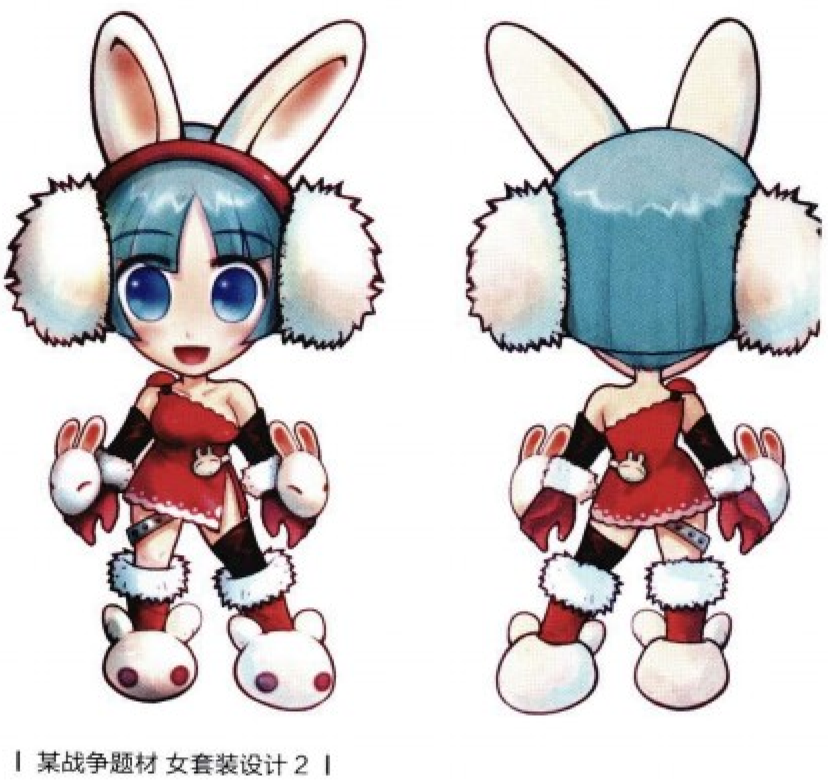
某战争题材 男套装设计 1



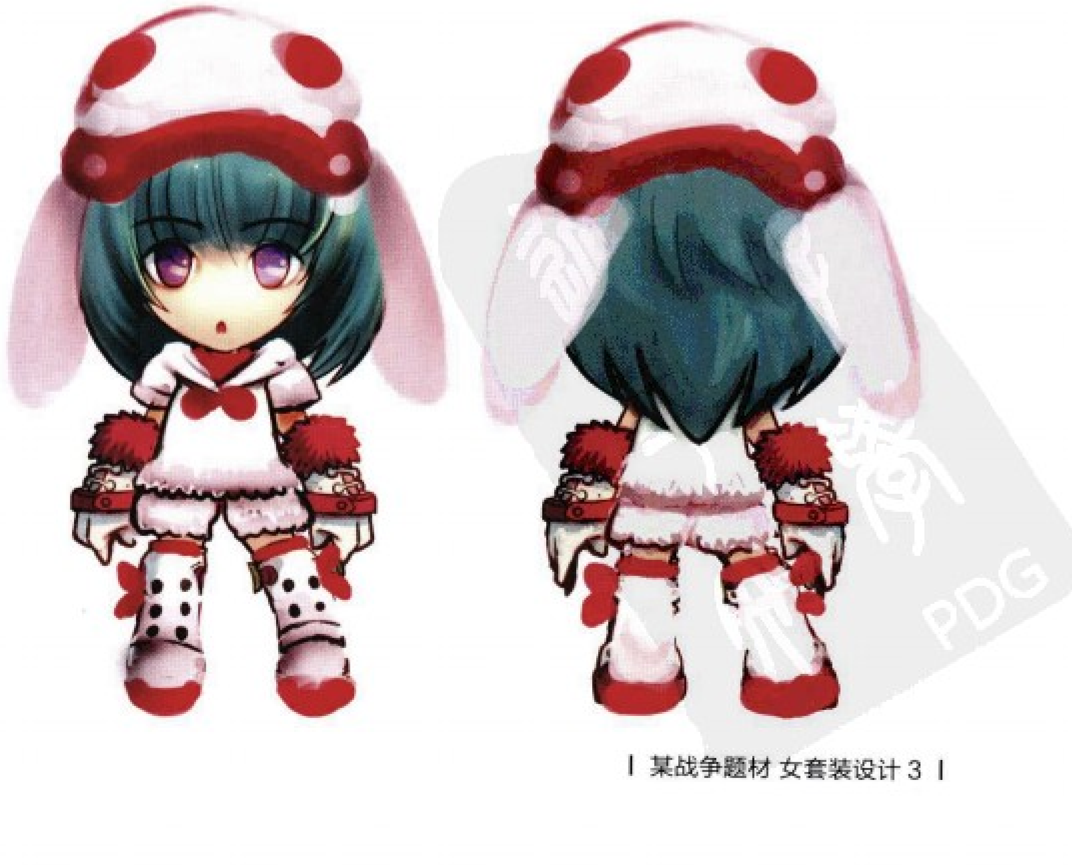
某战争题材 男套装设计 2



某战争题材 女套装设计 1

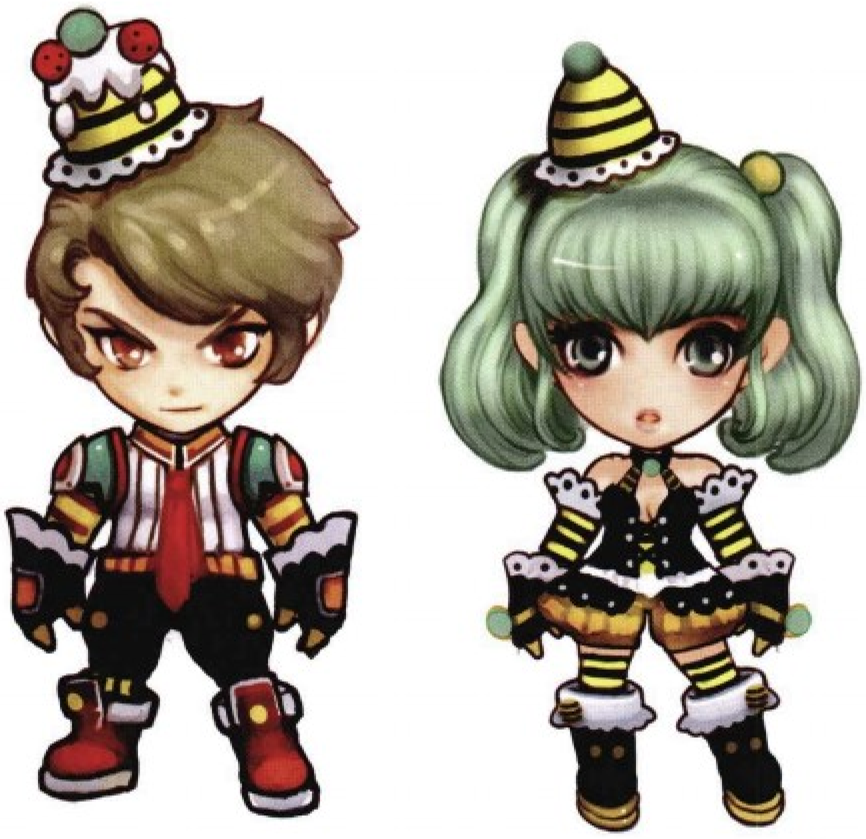


某战争题材 女套装设计 2

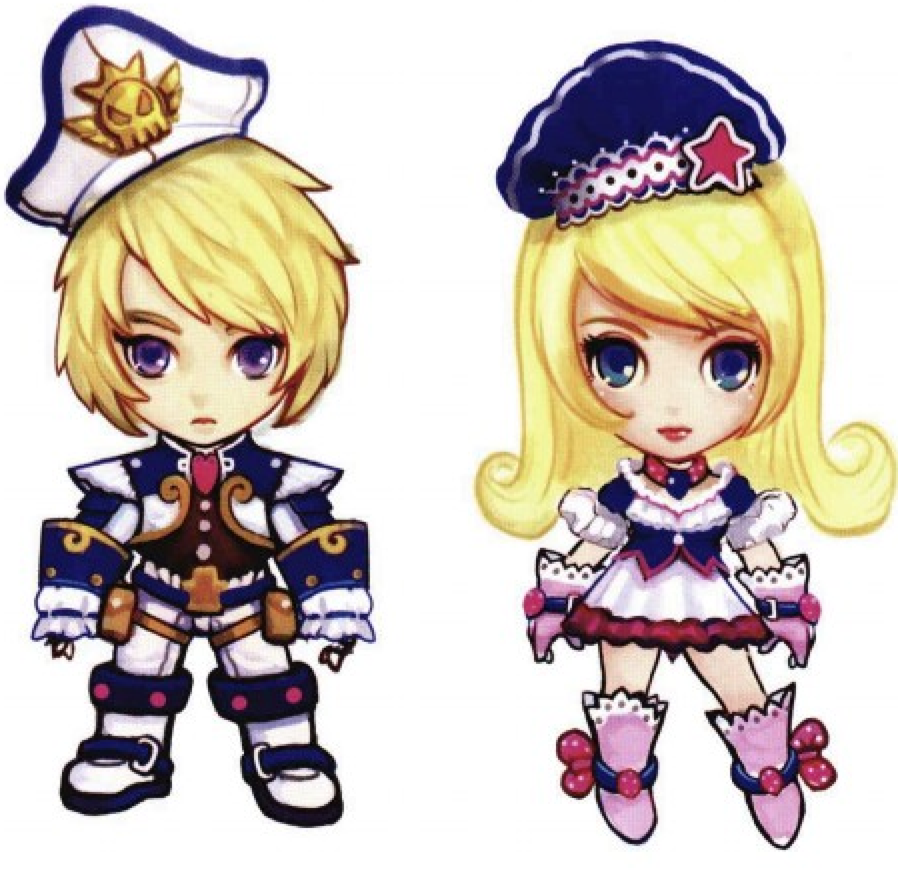


PDG

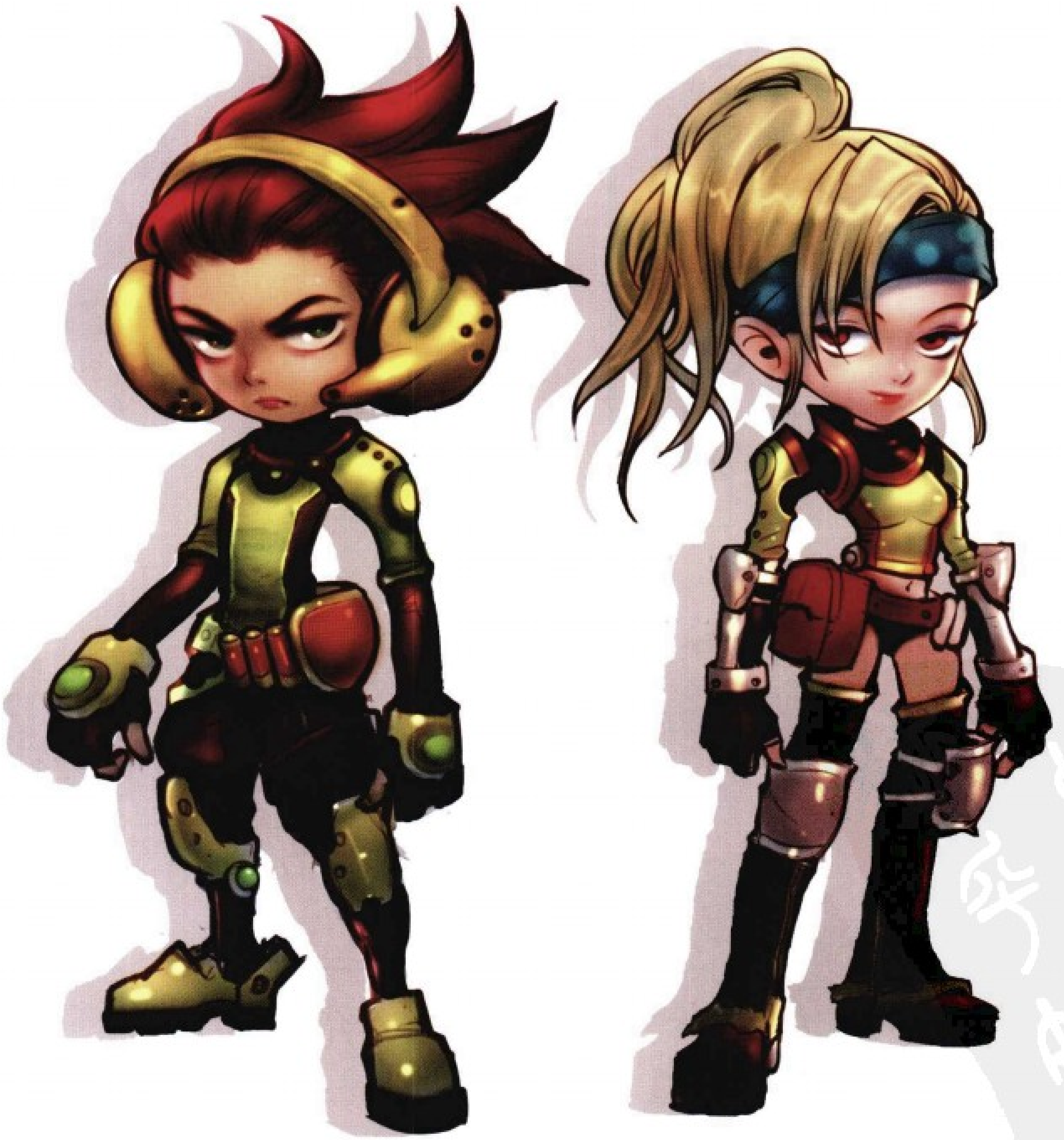
某战争题材 女套装设计 3



丨 某战争题材 情侣套装设计 1 丨

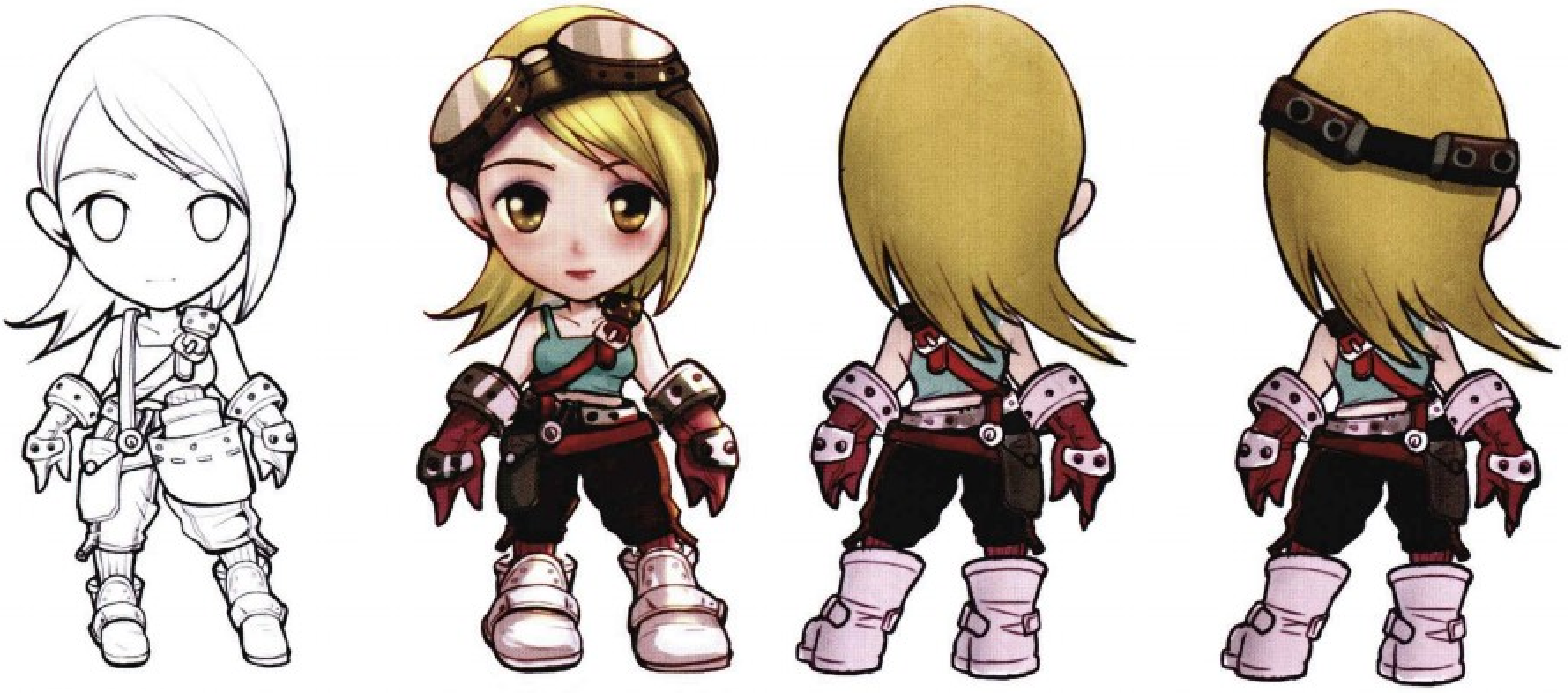


丨 某战争题材 情侣套装设计 2 丨

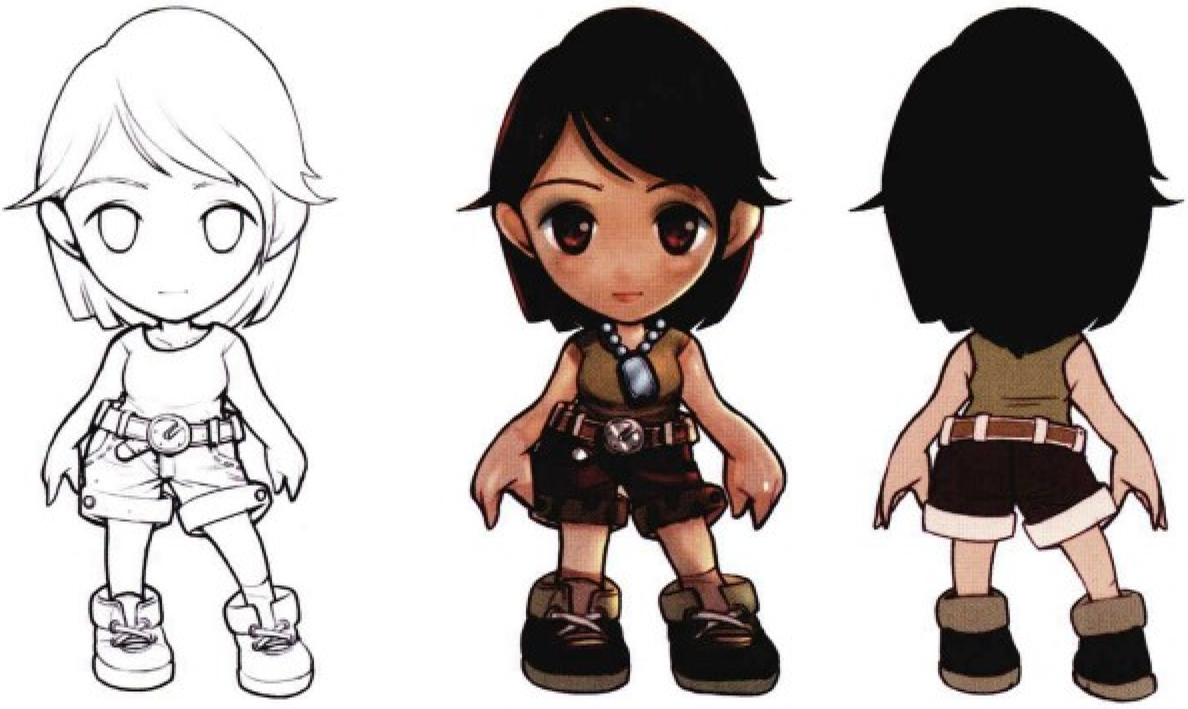


丨 某战争题材 情侣套装设计 3 丨

PDG

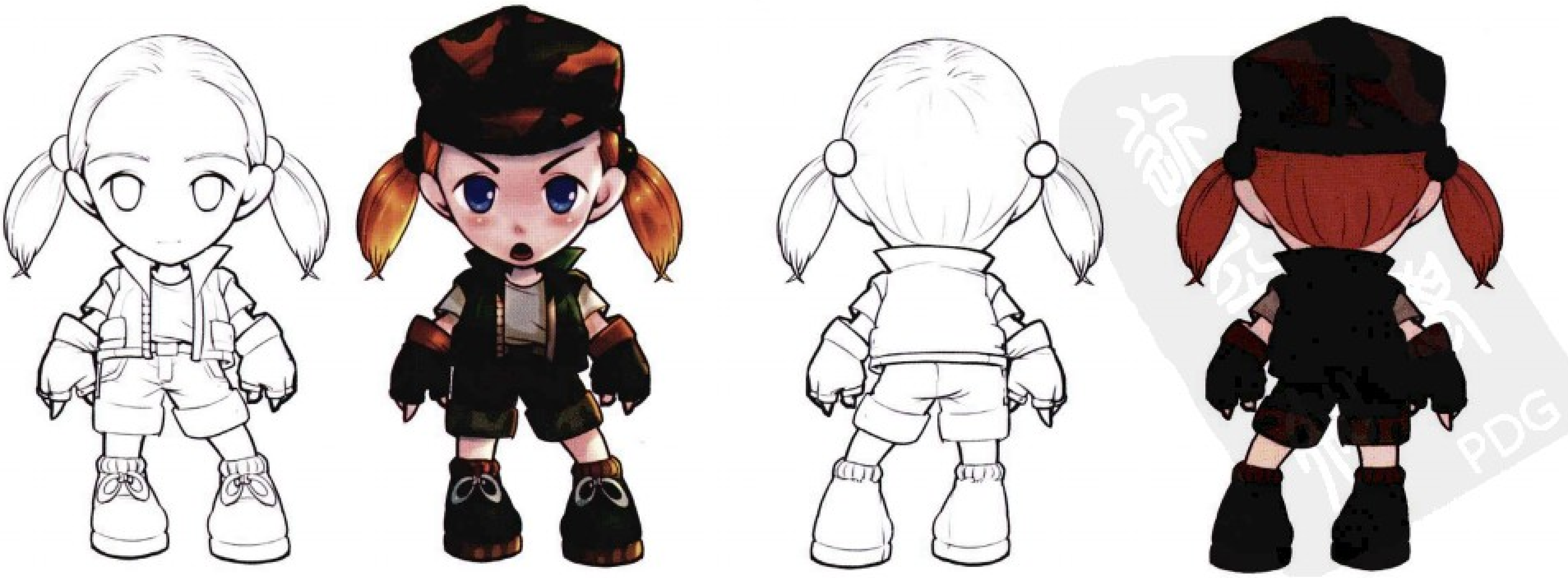


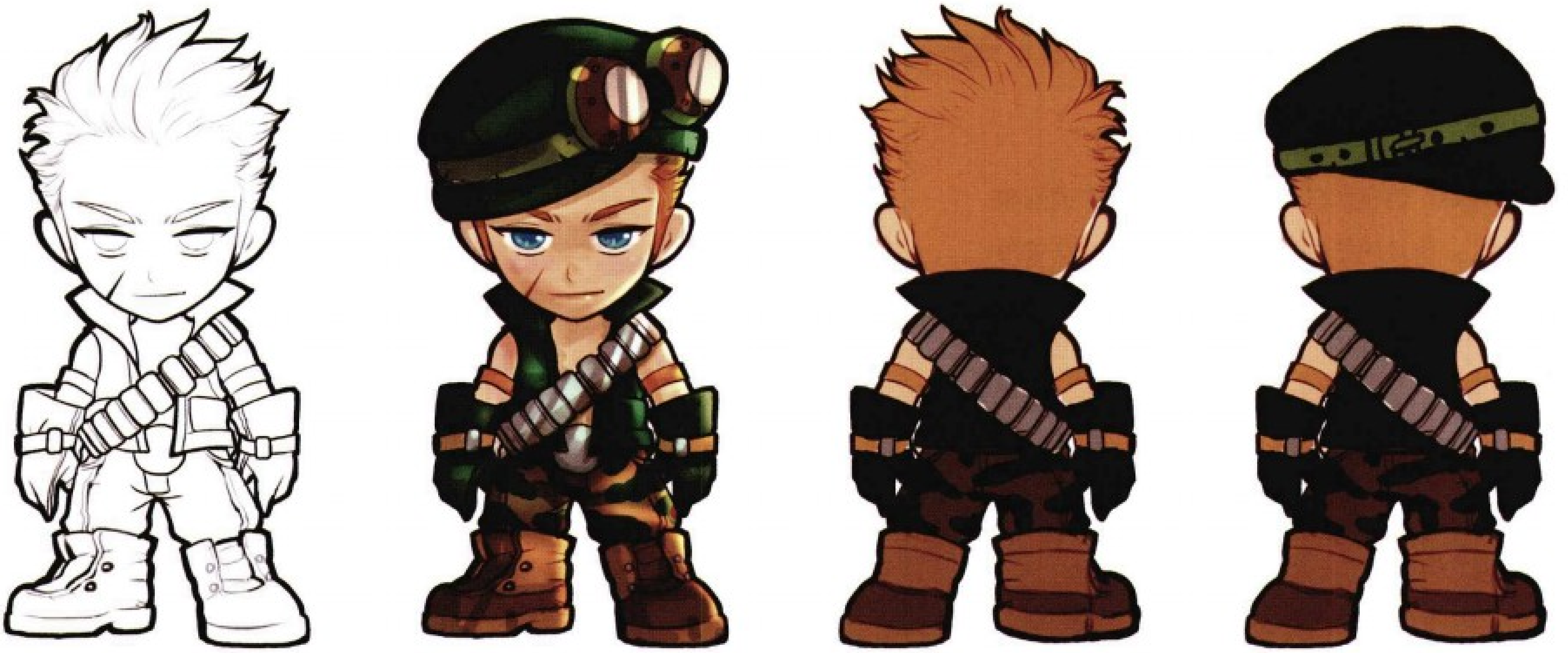
Ⅰ 某战争题材 女套装设计 4 Ⅰ



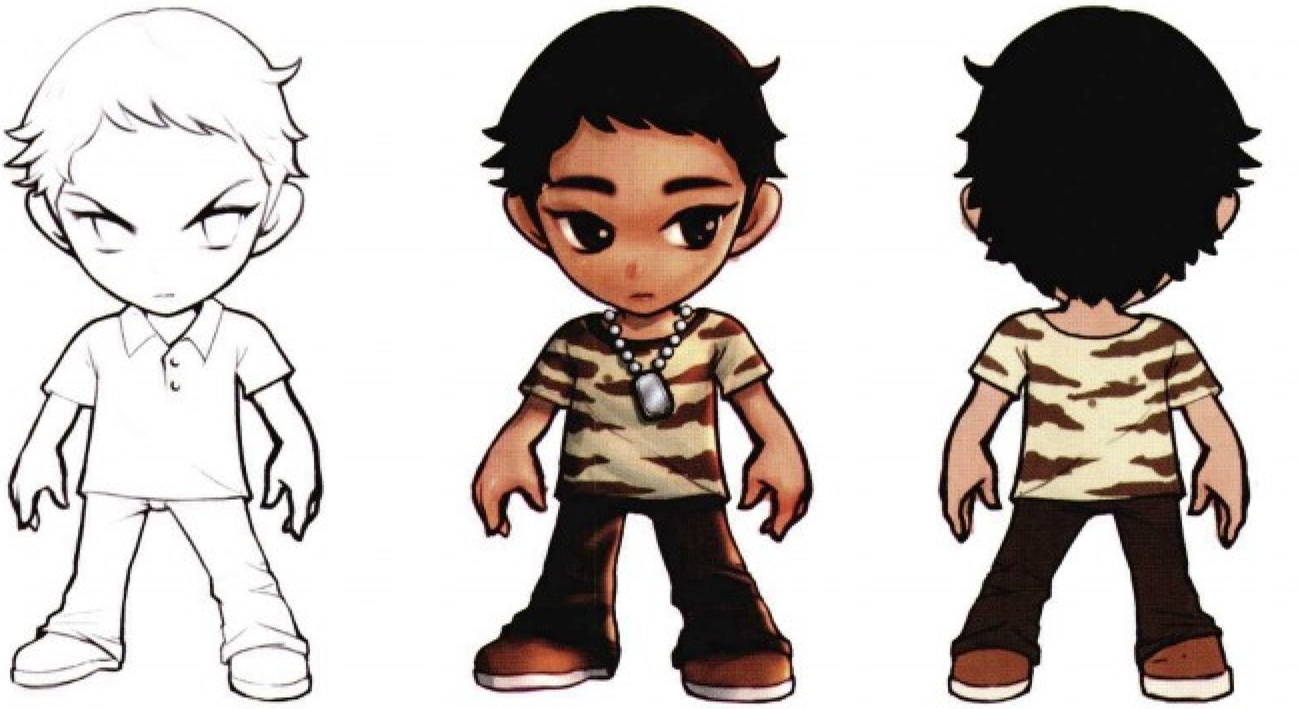
Ⅰ 某战争题材 女套装设计 5 Ⅰ

Ⅰ 某战争题材 女套装设计 6 Ⅰ



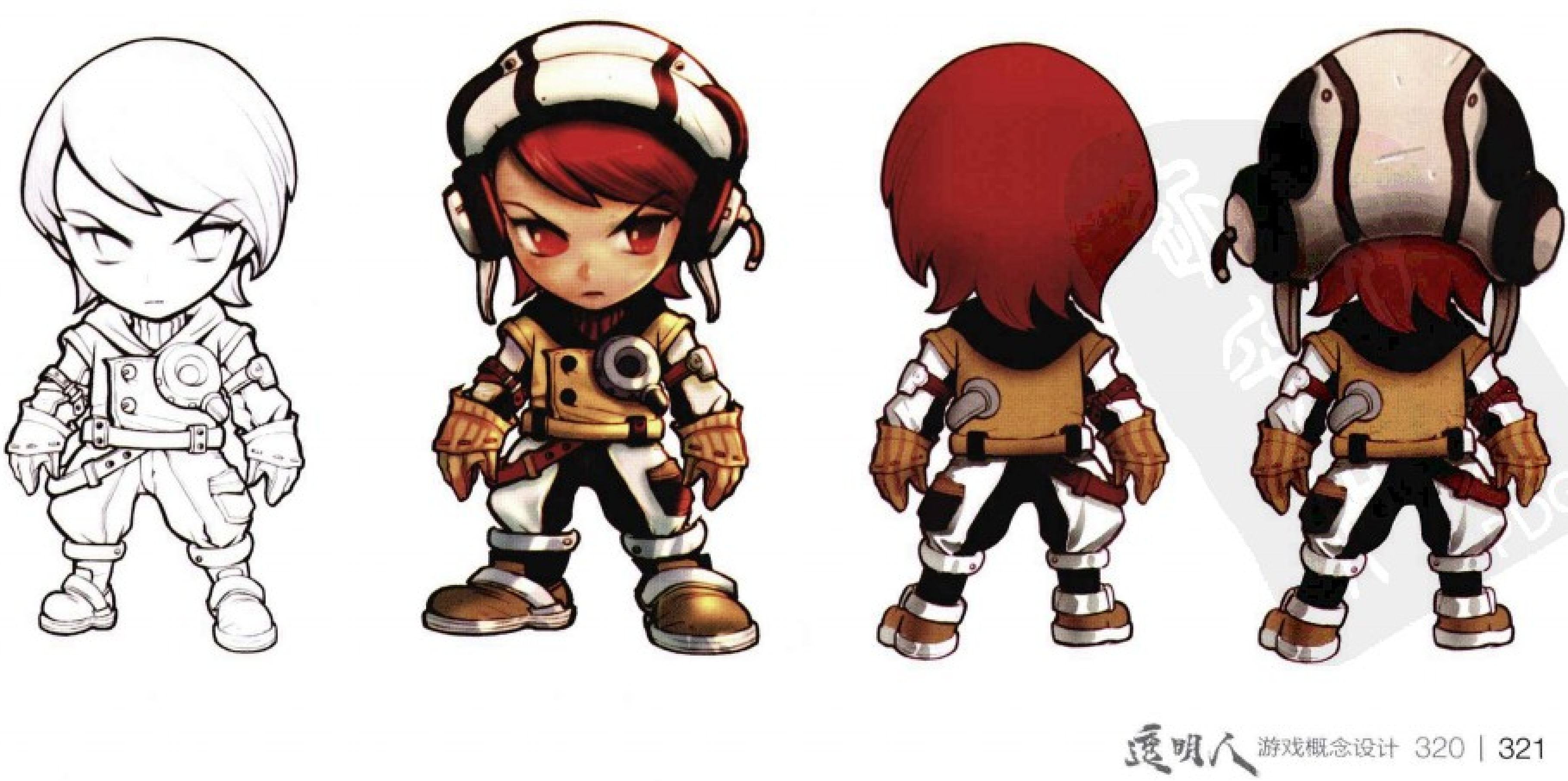


某战争题材 男套装设计 3



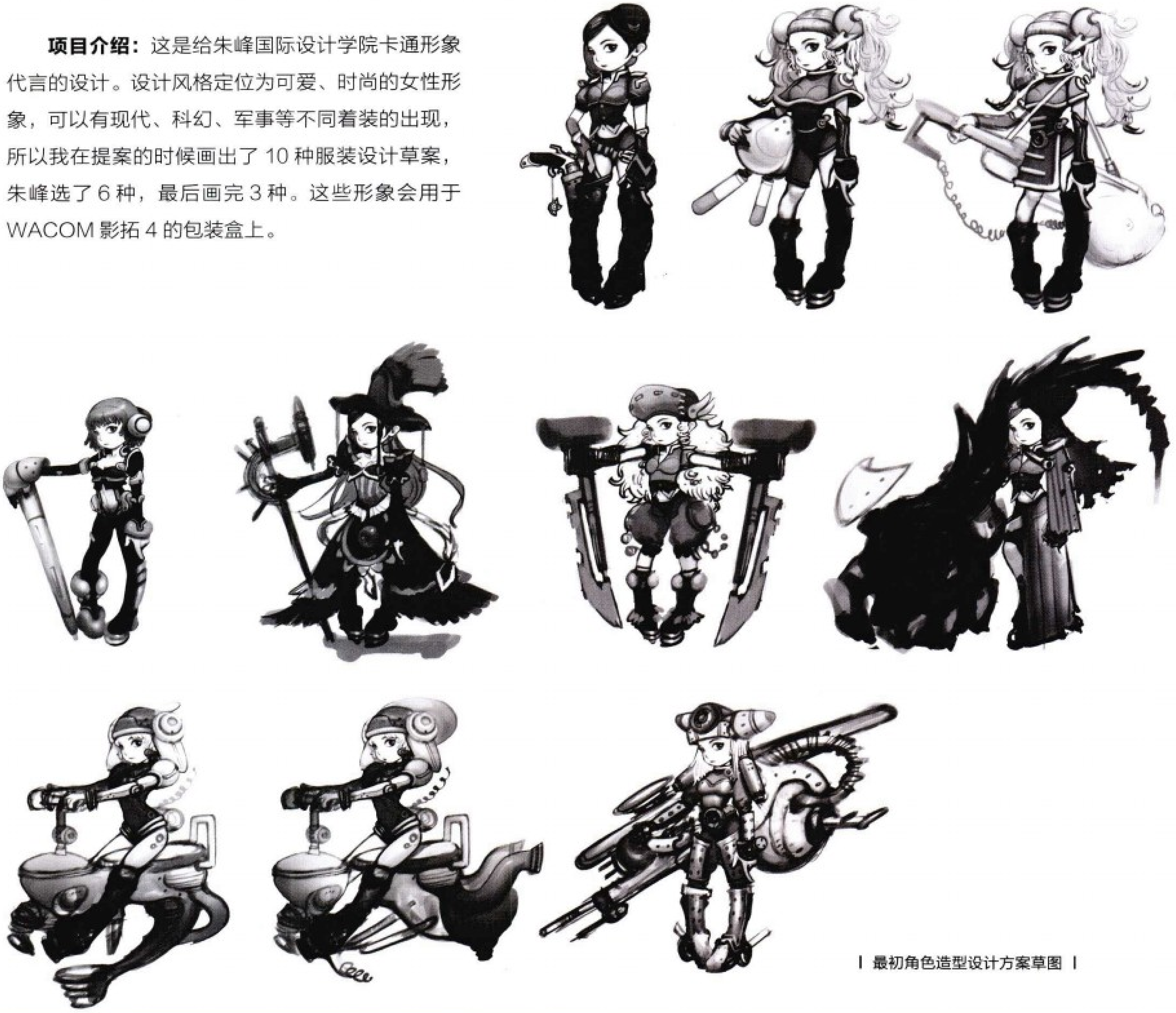
某战争题材 男套装设计 4

某战争题材 男套装设计 5

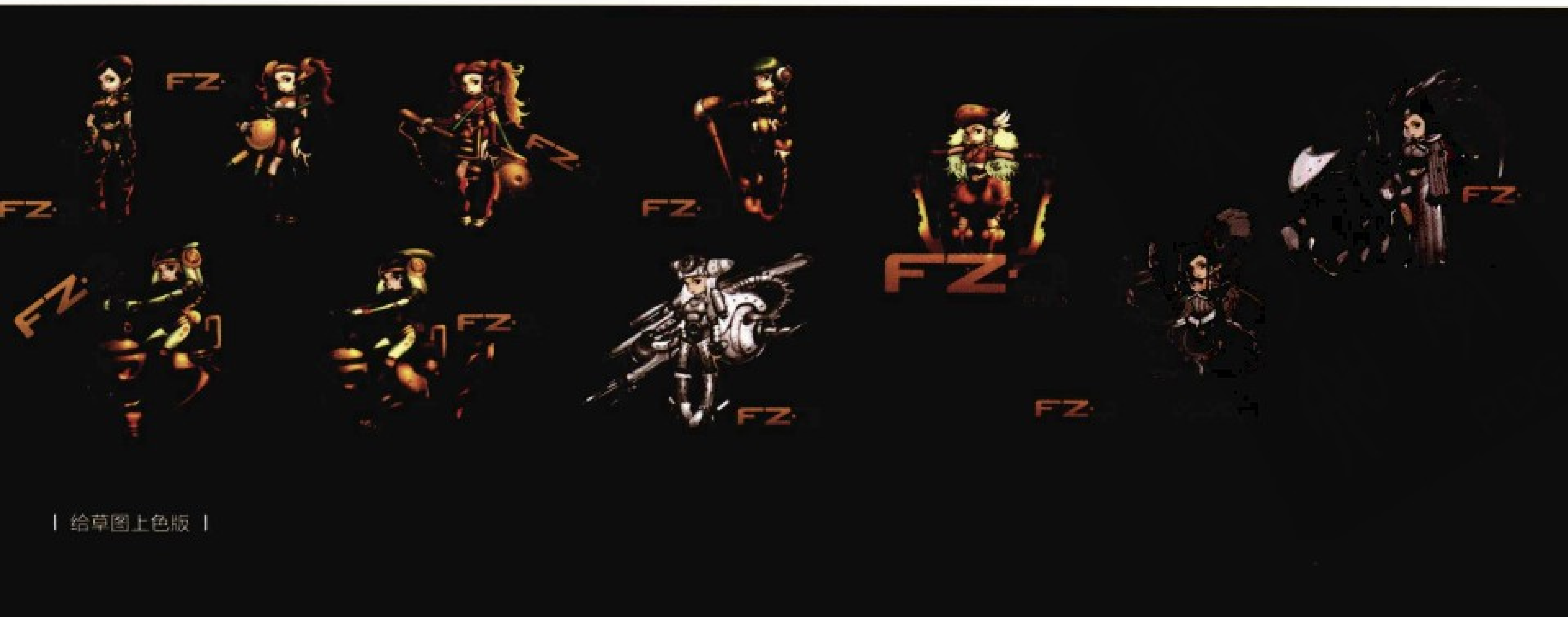


第 10 章 FZD 设计学院形象代言设计

项目介绍：这是给朱峰国际设计学院卡通形象代言的设计。设计风格定位为可爱、时尚的女性形象，可以有现代、科幻、军事等不同着装的出现，所以我在提案的时候画出了 10 种服装设计草案，朱峰选了 6 种，最后画完 3 种。这些形象会用于 WACOM 影拓 4 的包装盒上。

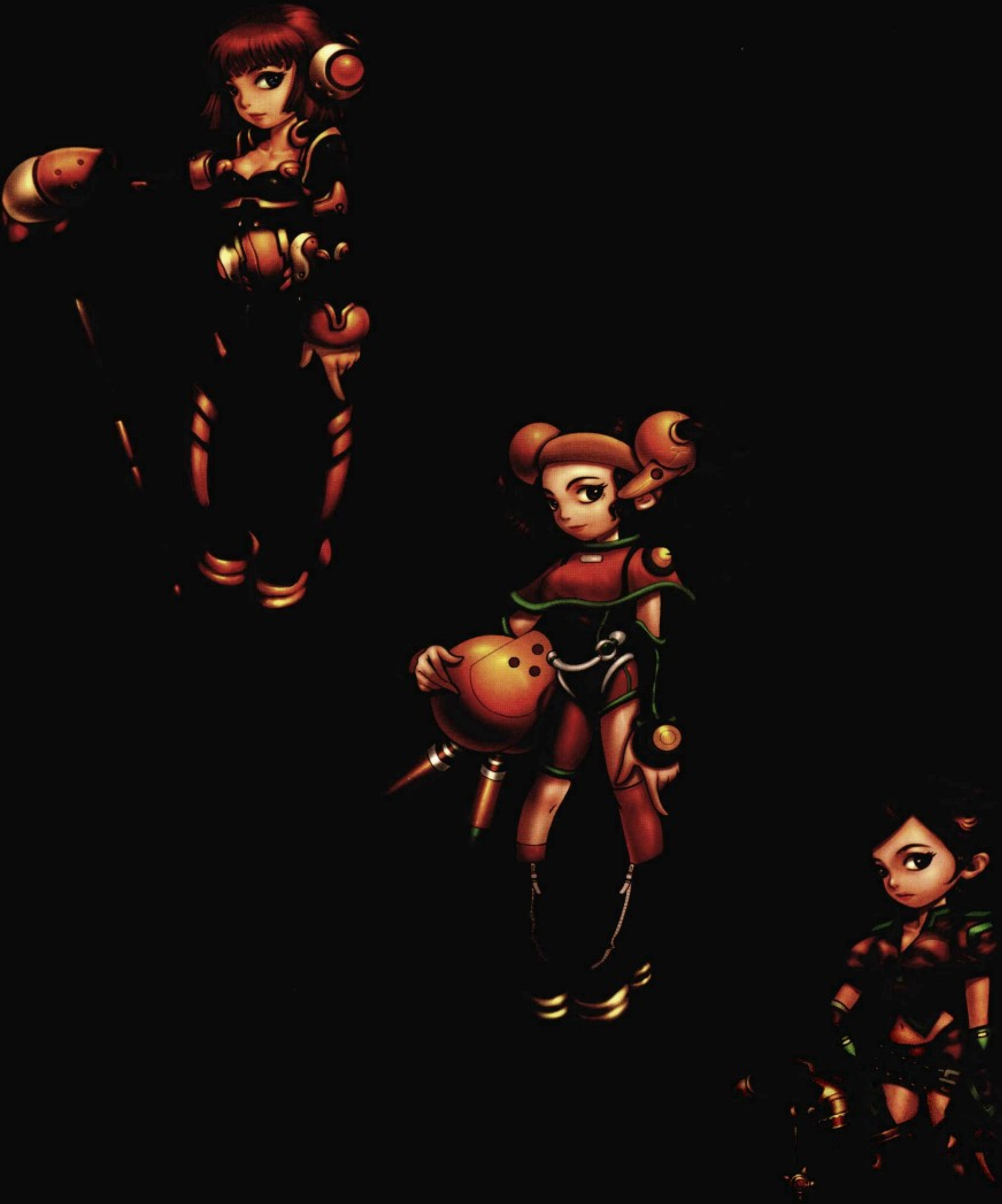


最初角色造型设计方案草图



FZ
FZ
FZ
FZ
FZ
FZ
FZ
FZ
FZ
FZ

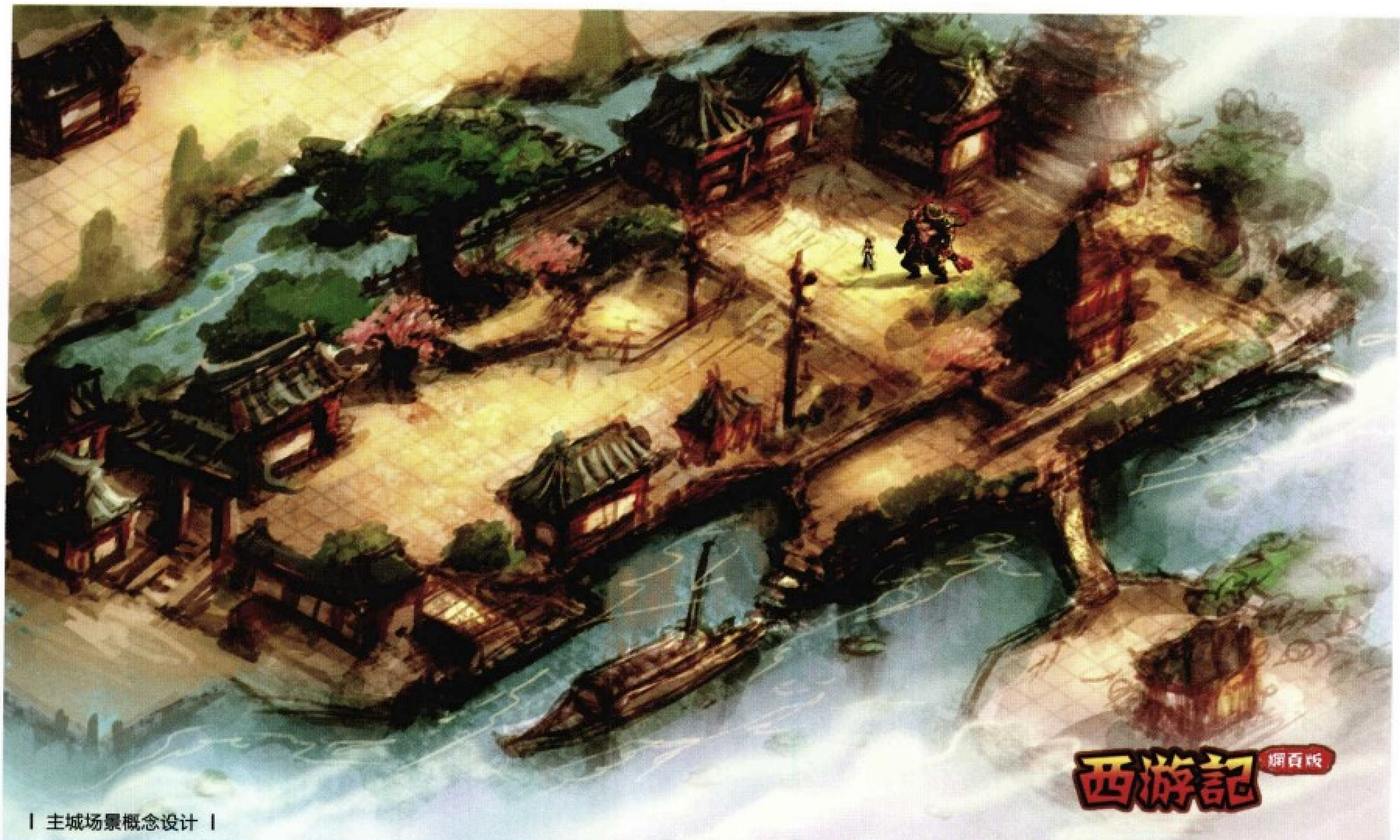
给草图上色版



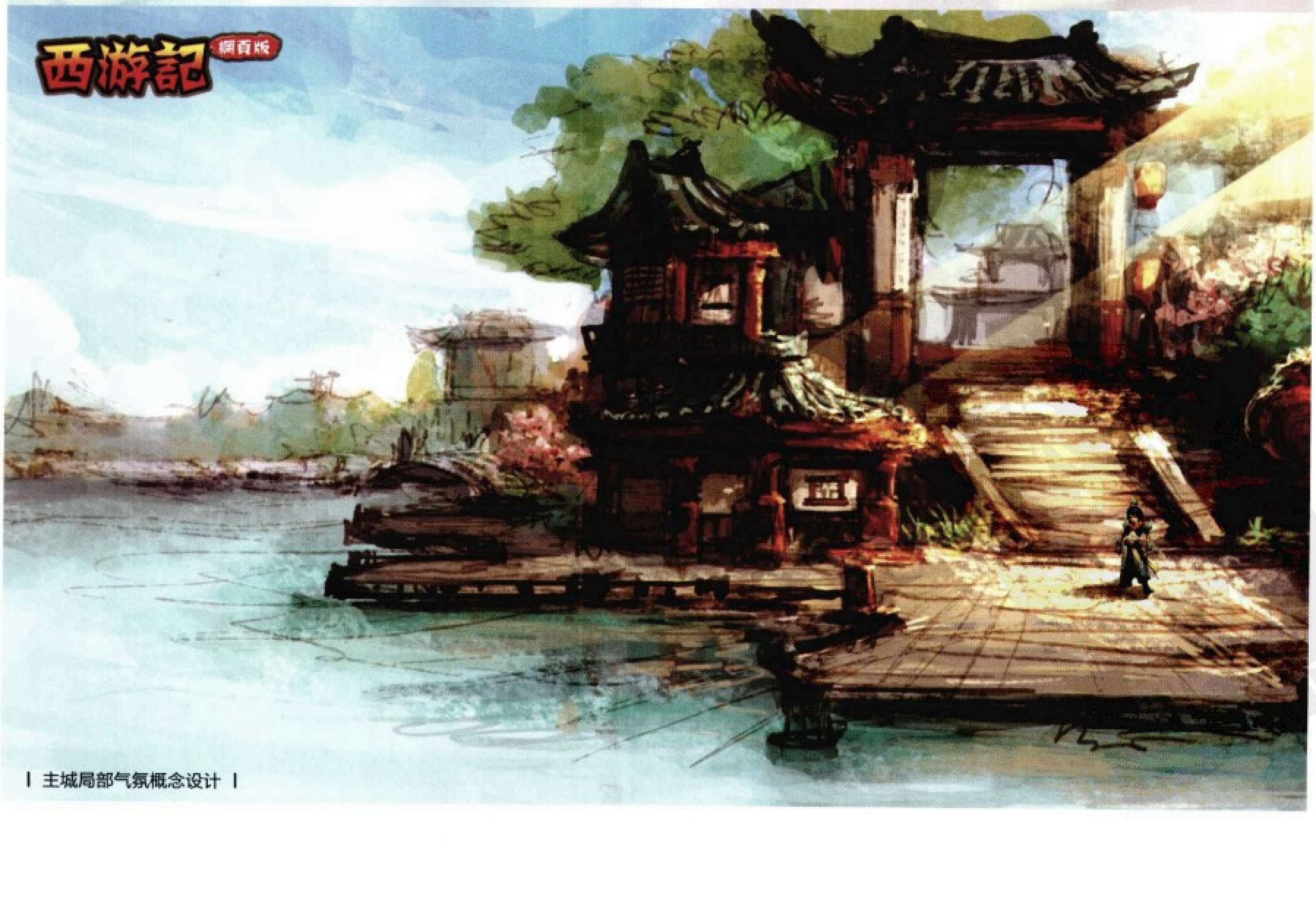
最终确定的 3 种造型

第 11 章 《西游记》网页版

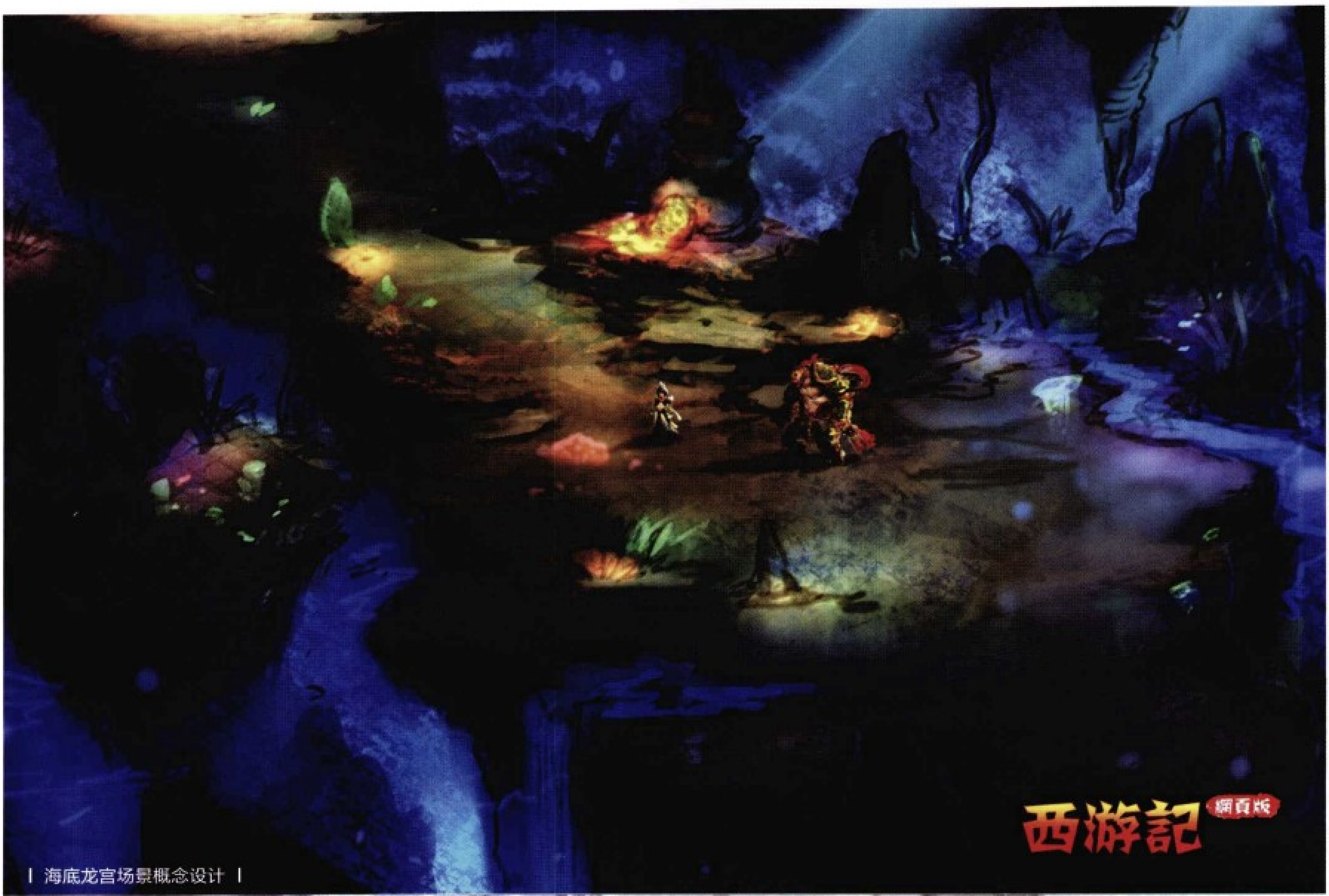
这款游戏风格定位为清新、可爱，玩起来不能太累，所以在风格设计上力求可爱、夸张、搞笑。



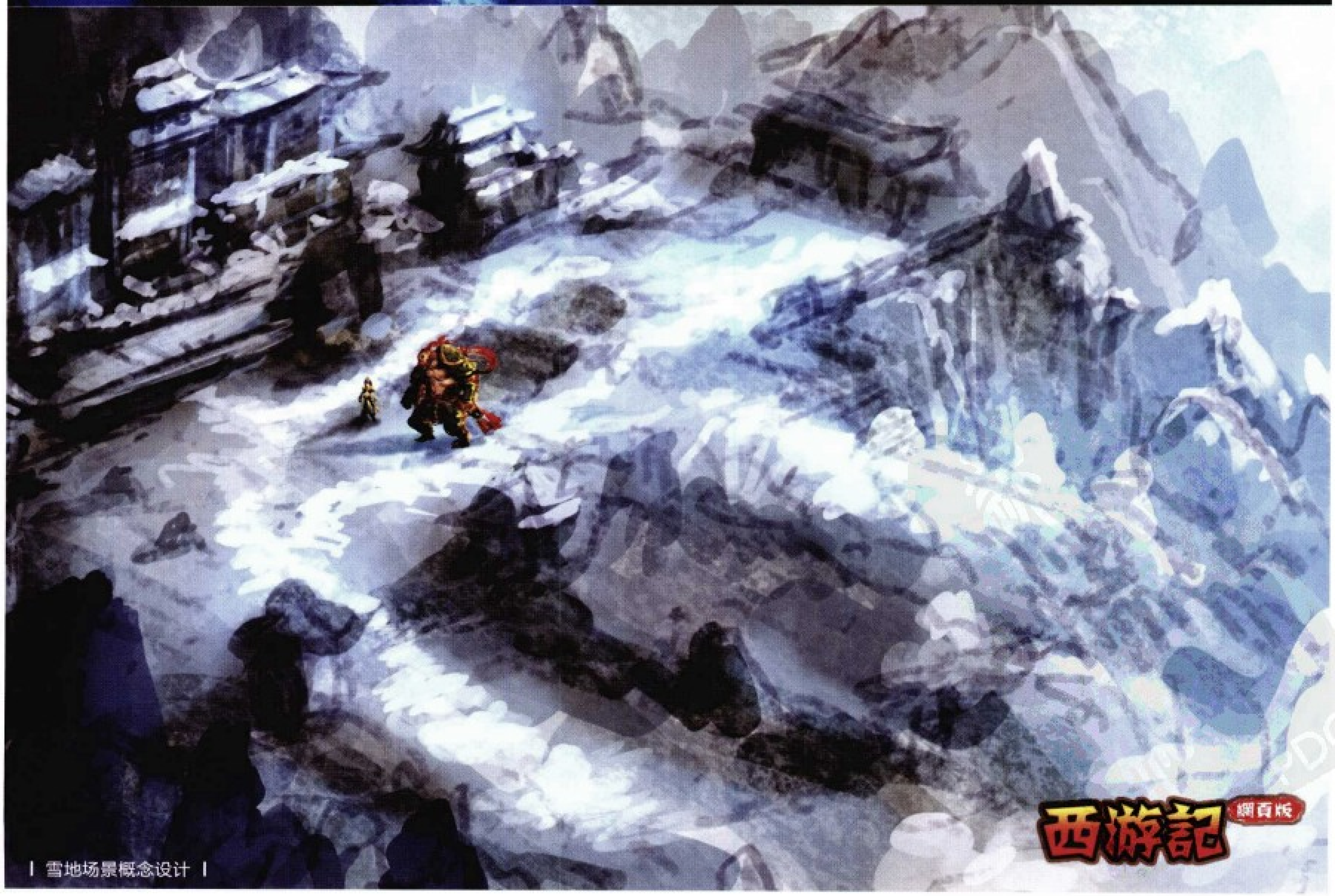
主城场景概念设计



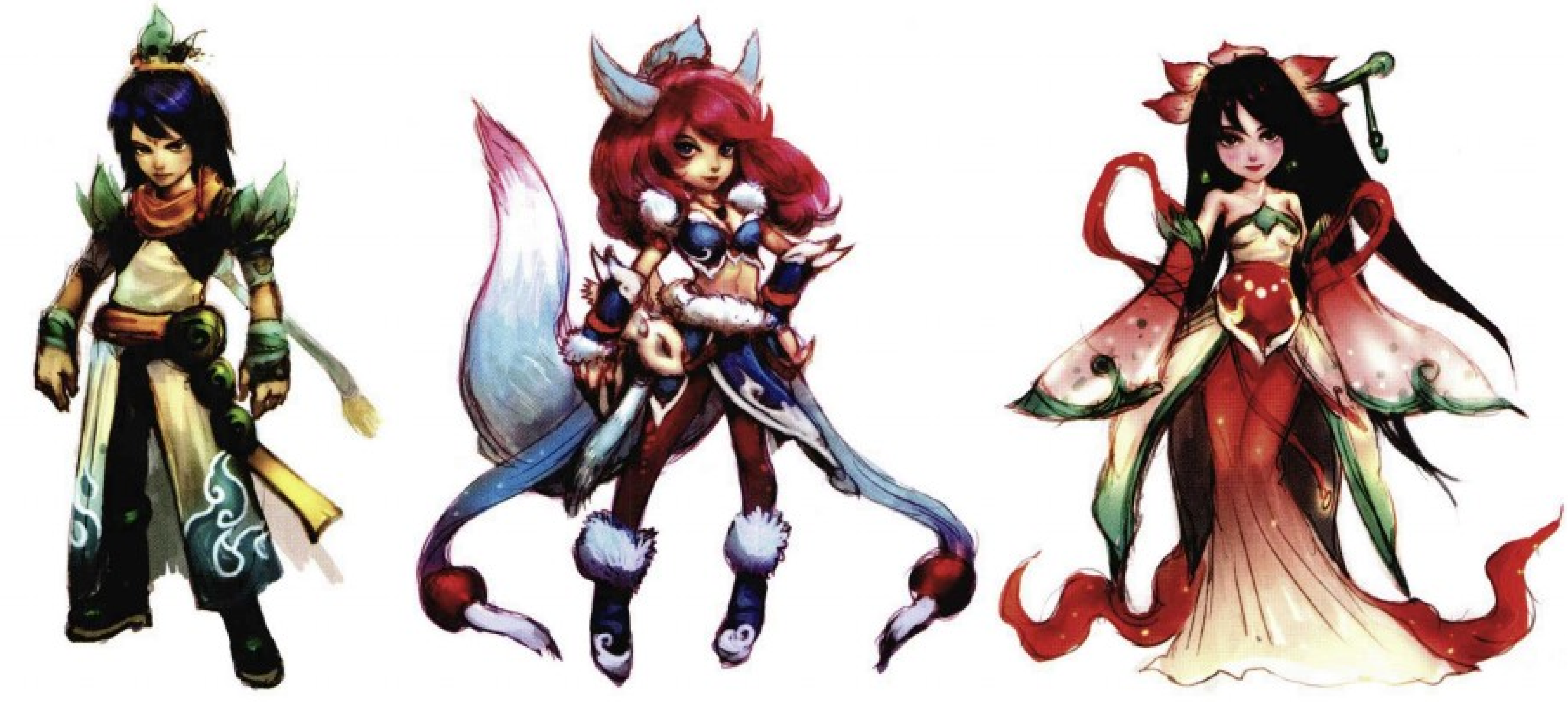
主城局部气氛概念设计



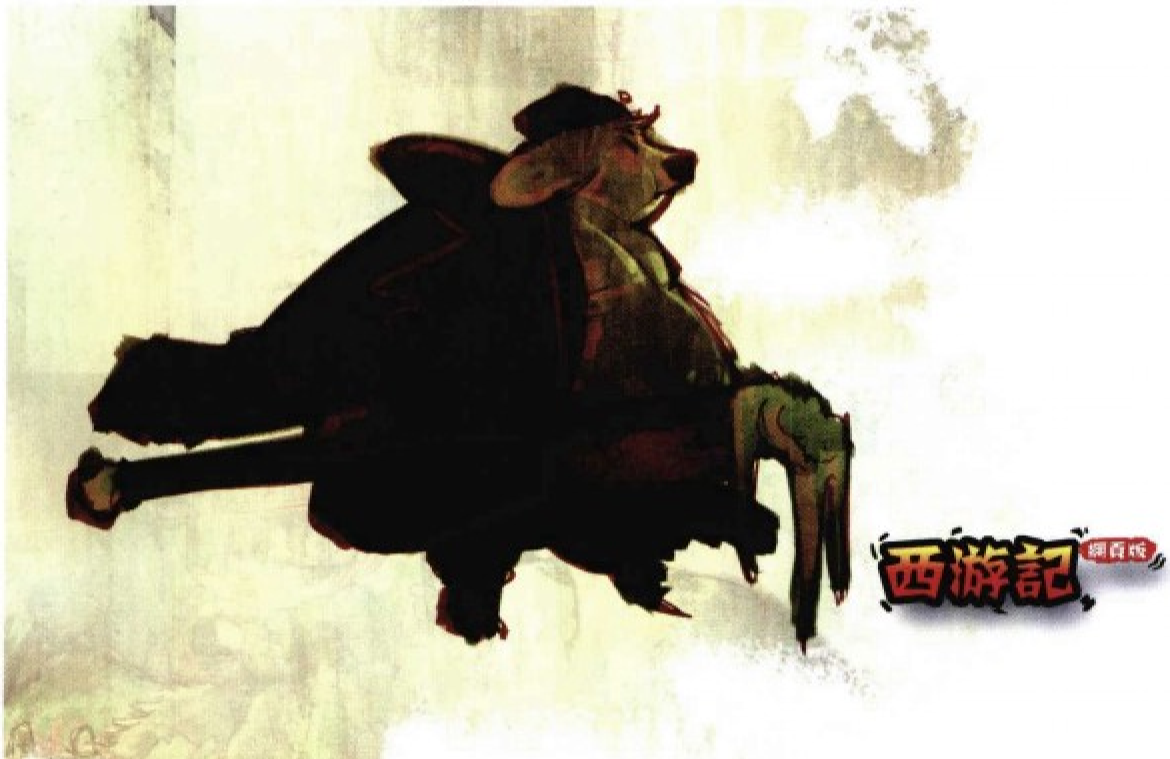
海底龙宫场景概念设计



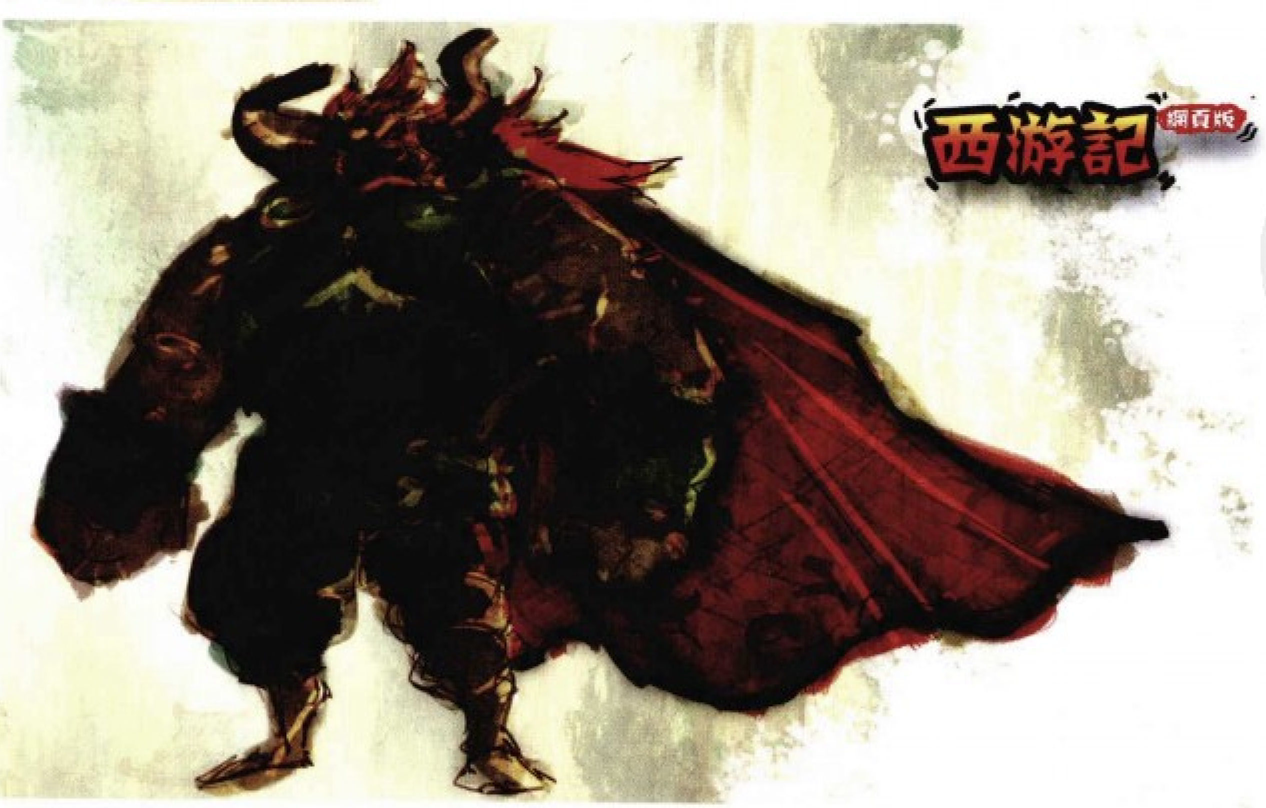
雪地场景概念设计



| 玩家角色造型概念设计 |

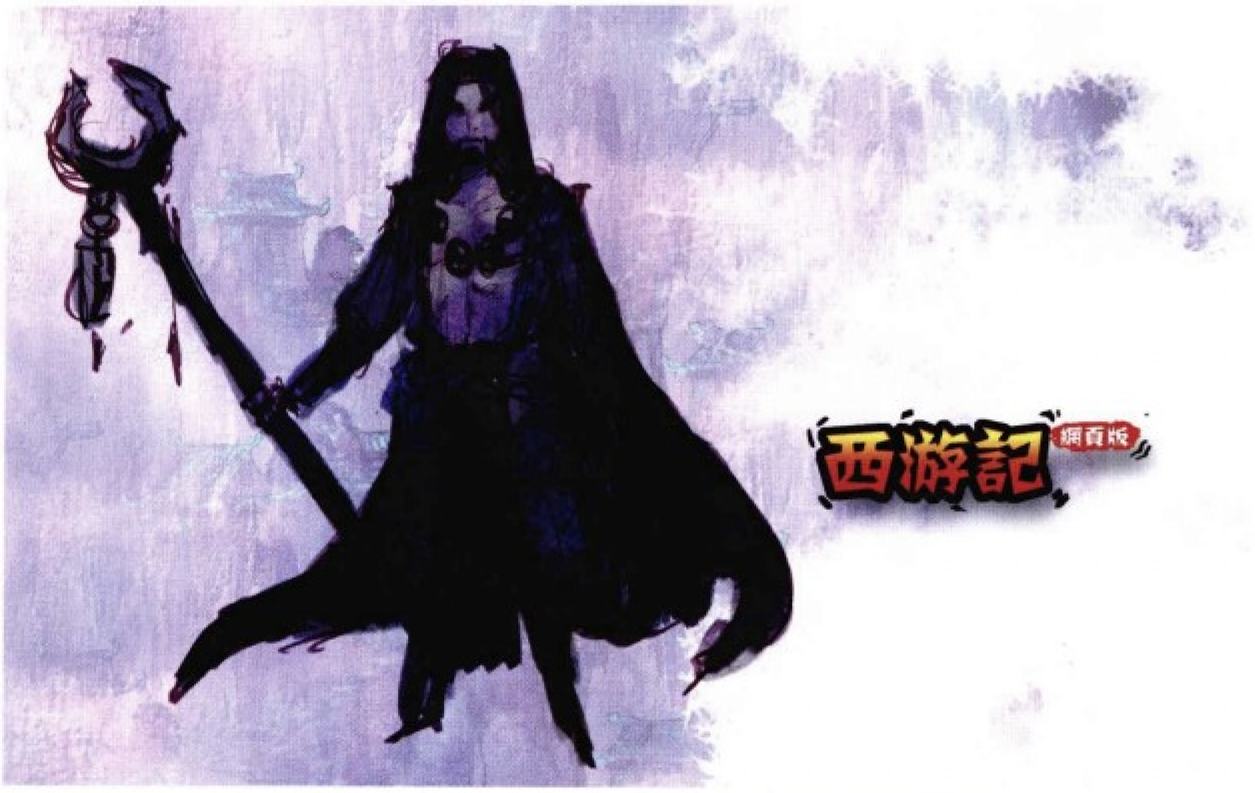


| 猪八戒造型概念设计 |

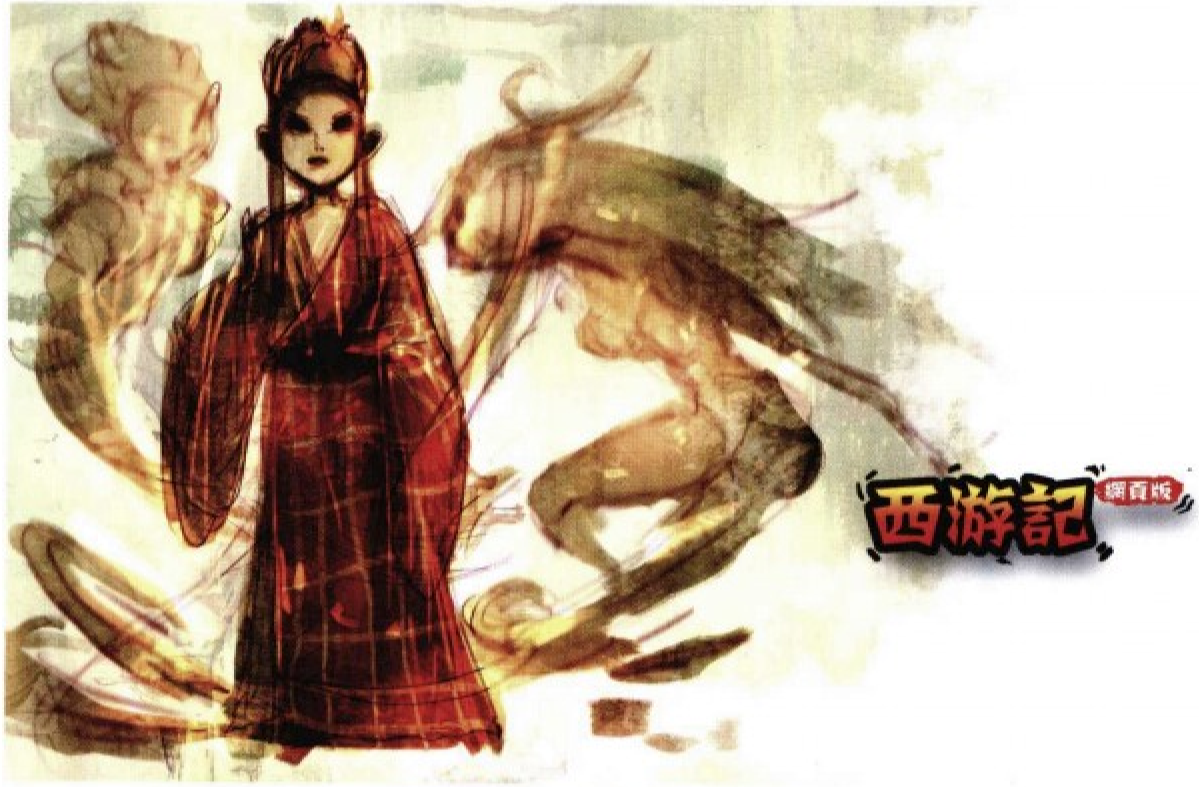


| 牛魔王造型概念设计 |

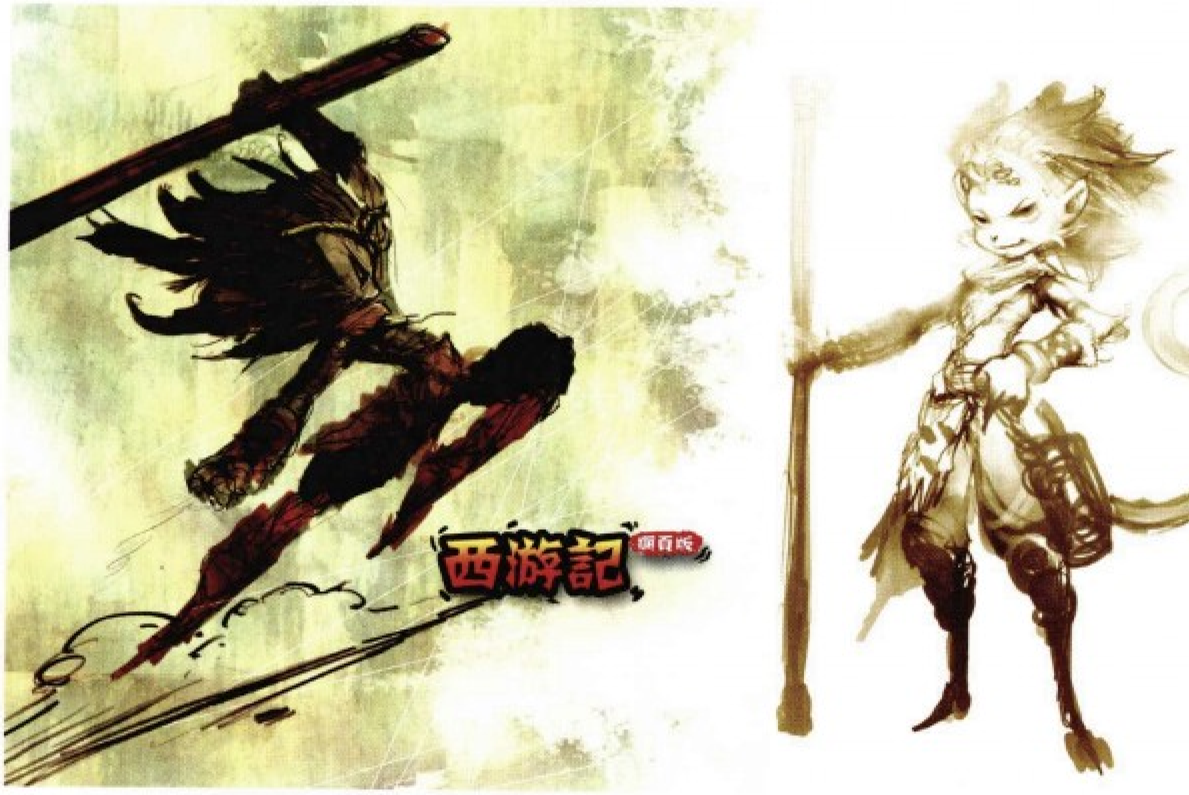
PDG



沙僧造型概念设计

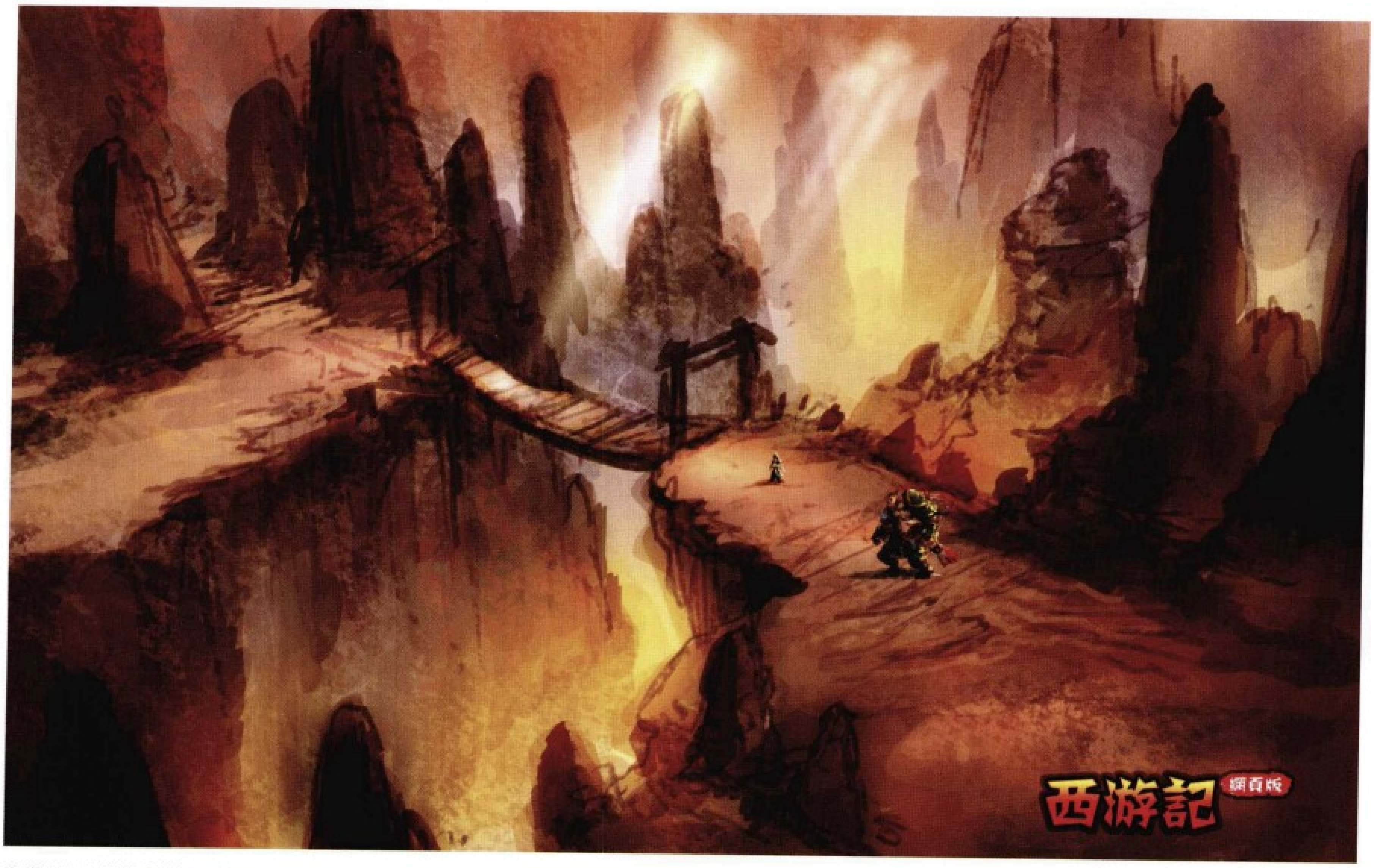


唐僧造型概念设计

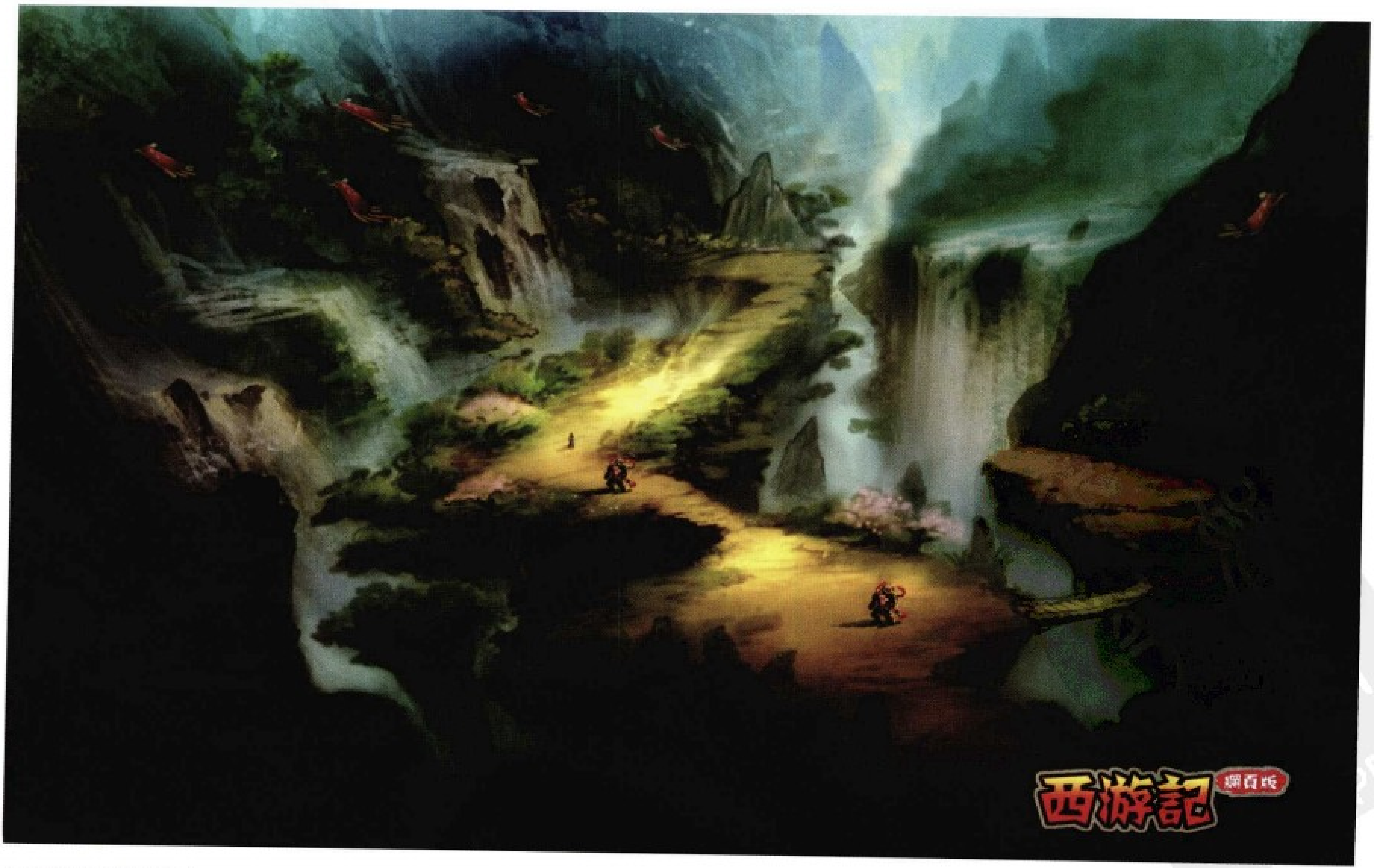


孙悟空造型概念设计

PDG



花果山全貌概念气氛图



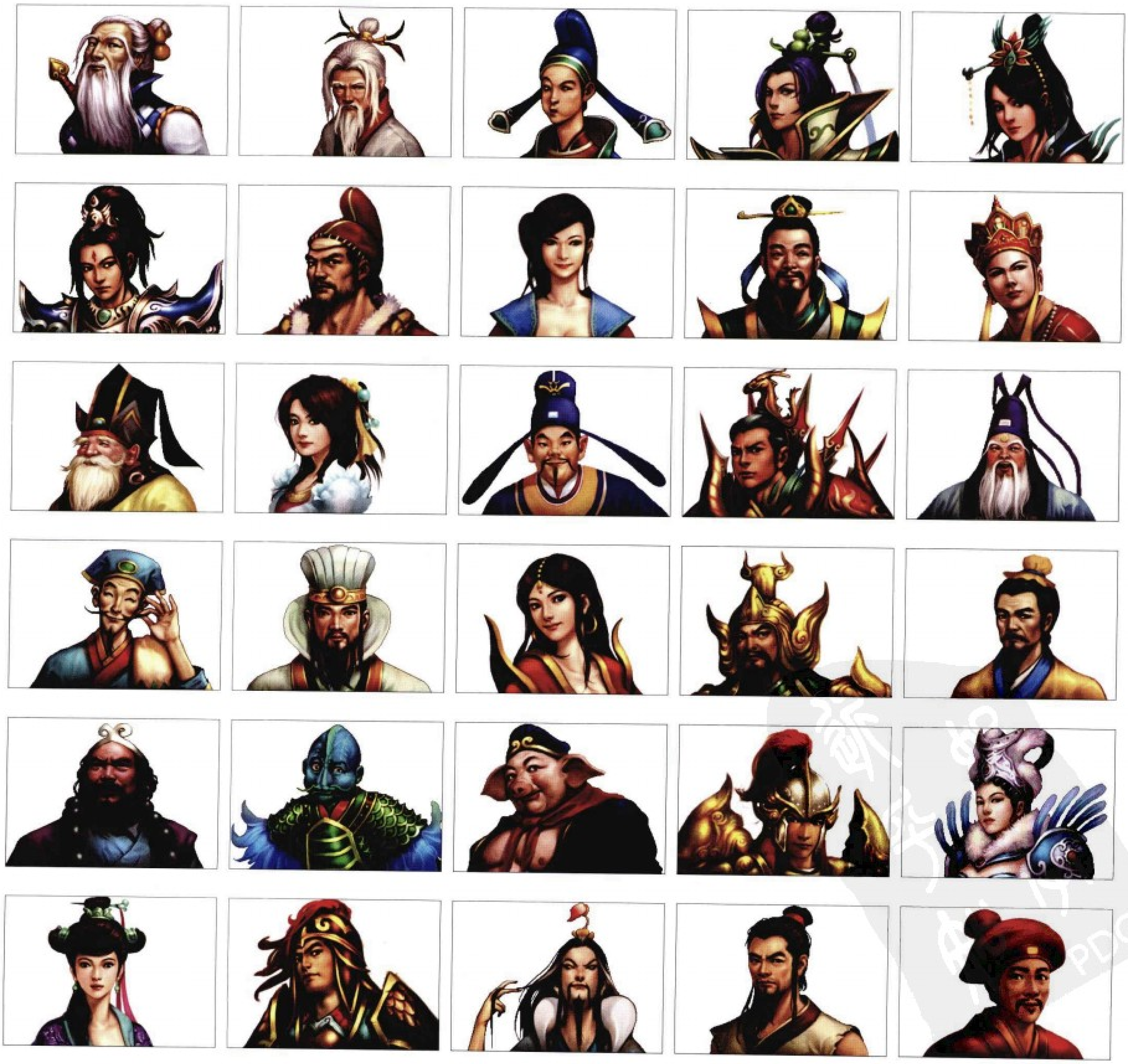
火焰山气氛概念图

第 12 章 游戏头像系列

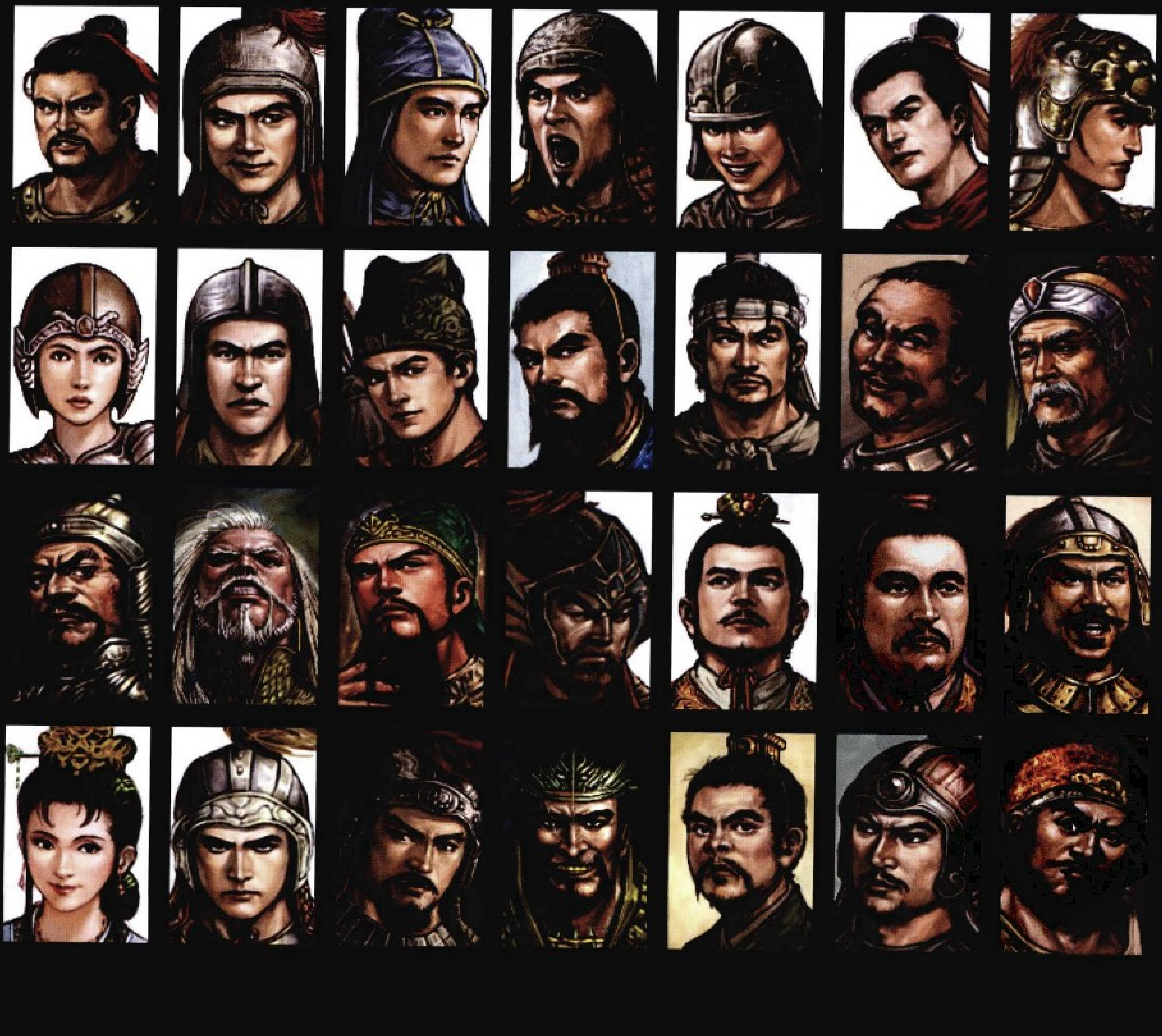
游戏头像系列

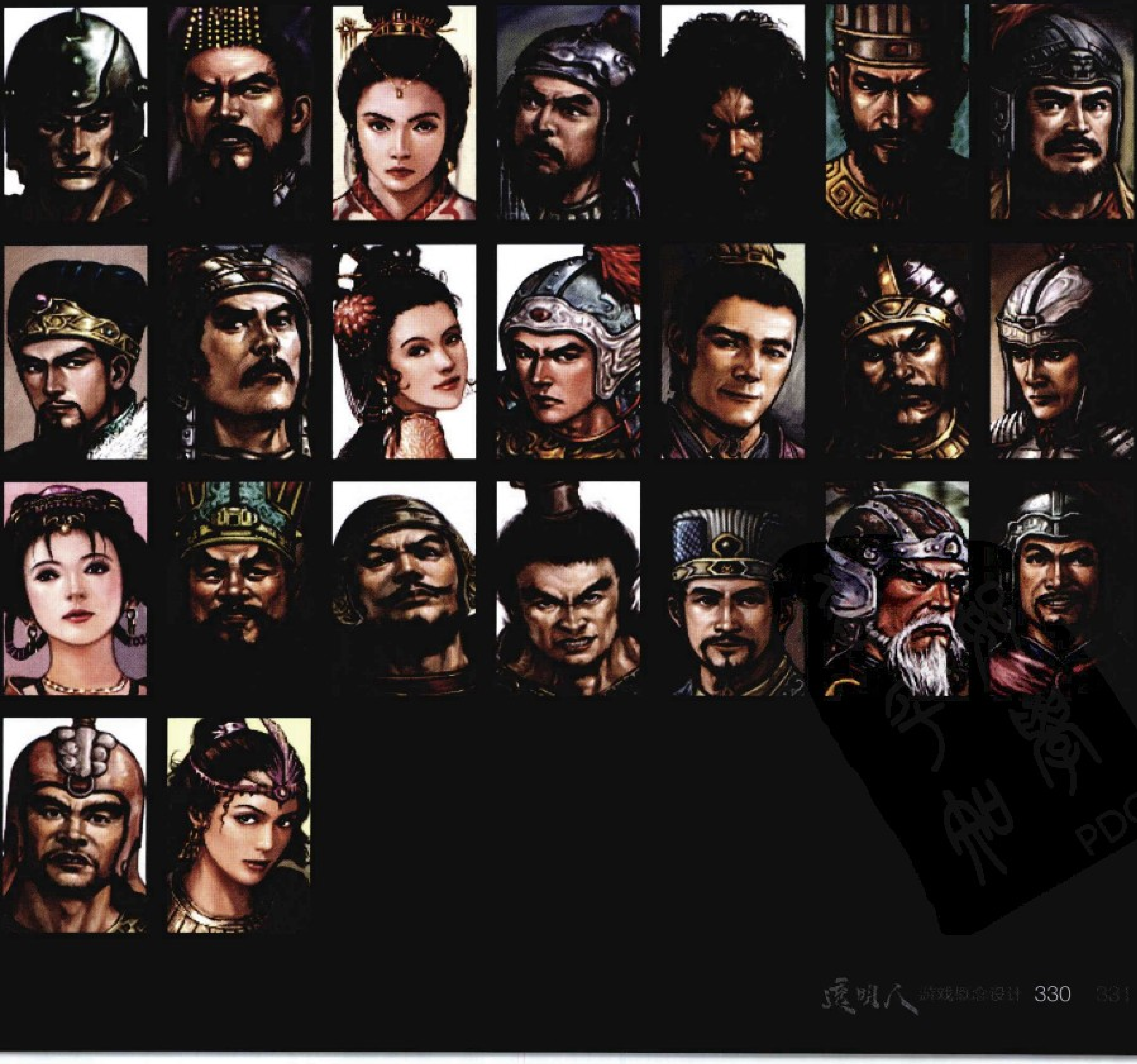
头像绘制在游戏画面里的作用是让玩家体会角色饱满的个性，它很多时候出现在 2D、2.5D 的游戏里，因为这类游戏画面放大有限，不能更近地观察角色模样，所以需要较大面积的头像来辅助玩家记住和了解角色。这类游戏会有大量的头像绘制工作，如果接到这样的任务，请不要拒绝，一定要好好尝试一下，角色的喜、怒、哀、乐全在你的掌控之中，想要创作出有个性的角色，就得从这里开始。

12.1 《西游记》头像



12.2《三国》头像





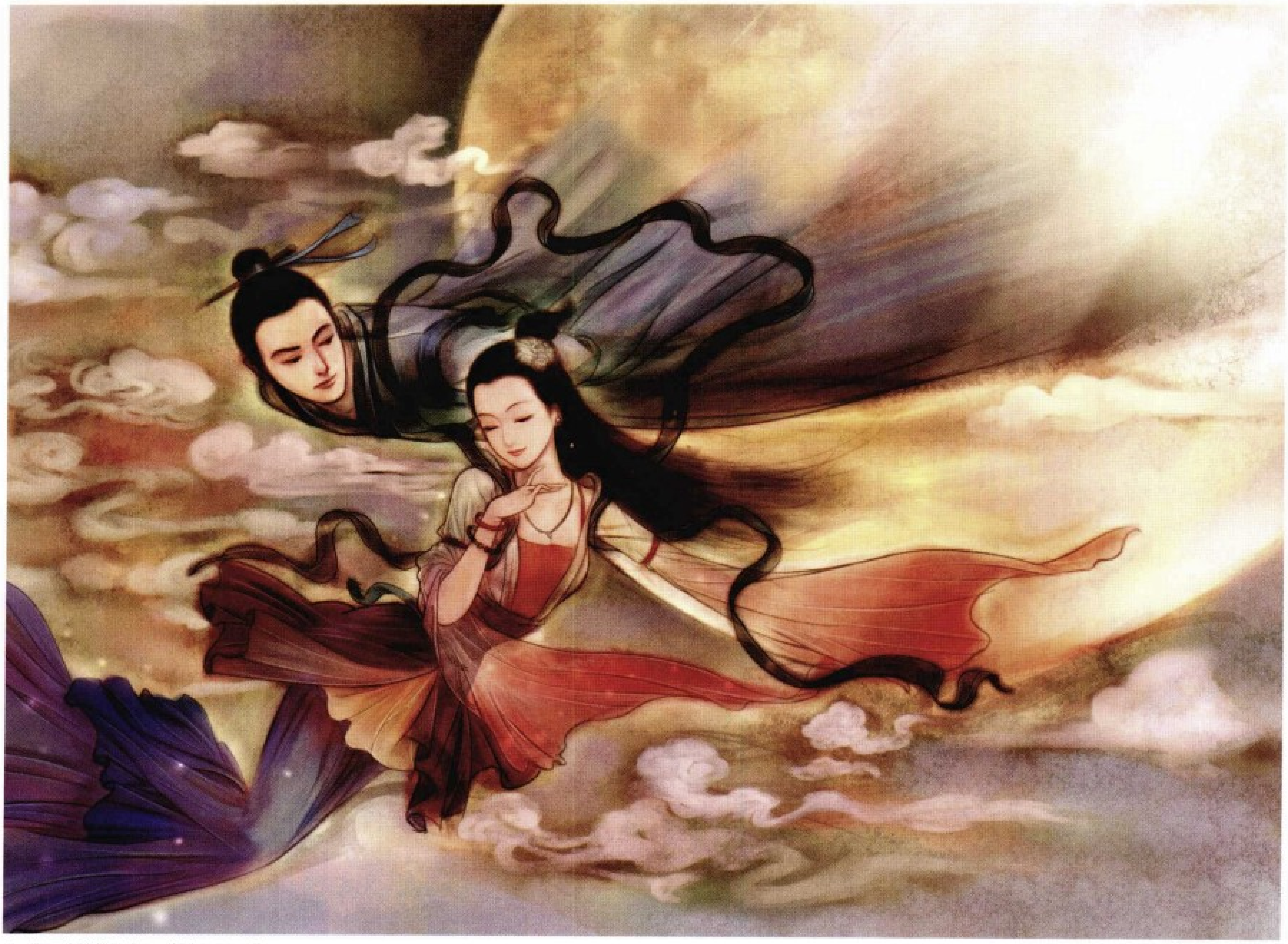
PDG

第三篇

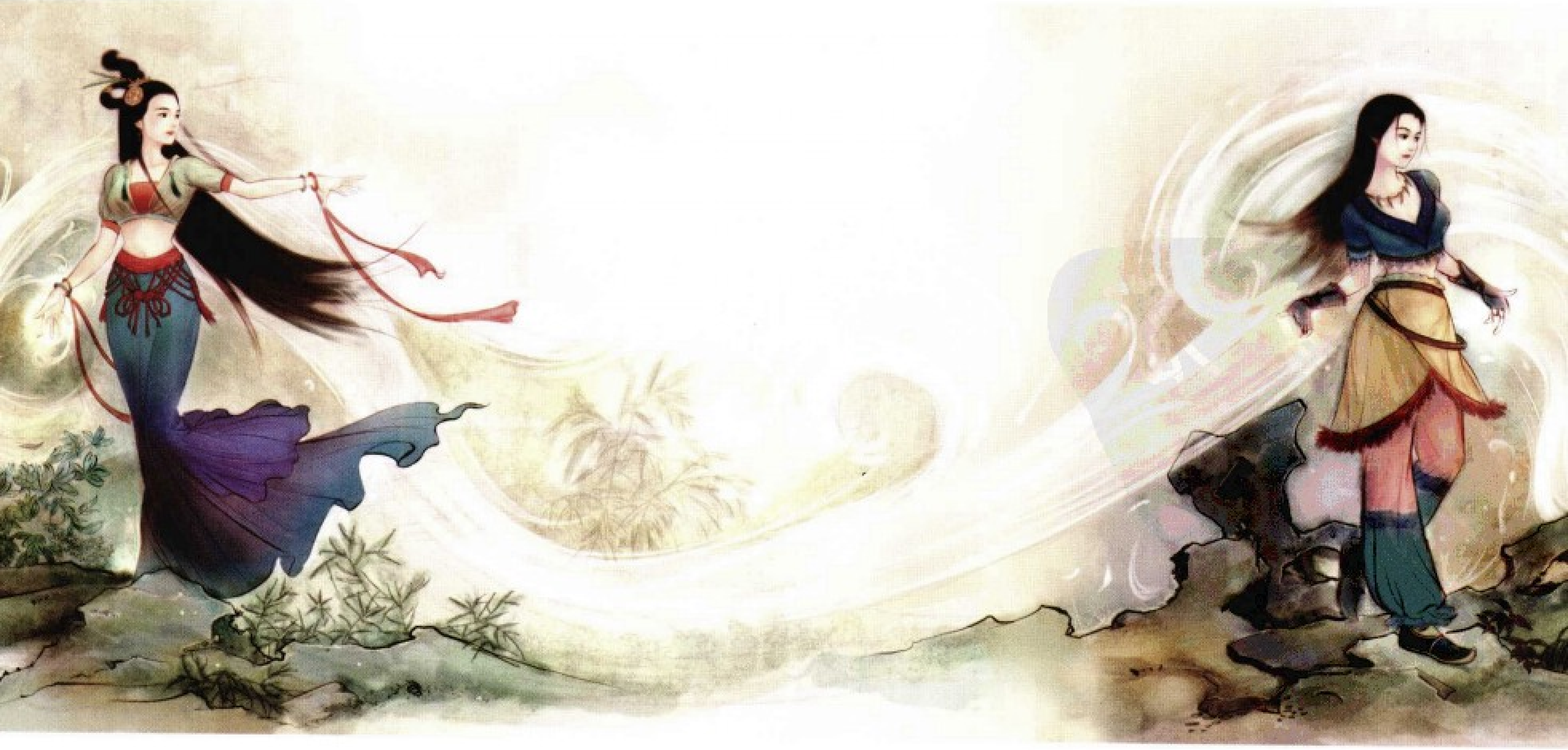
原画作品赏析

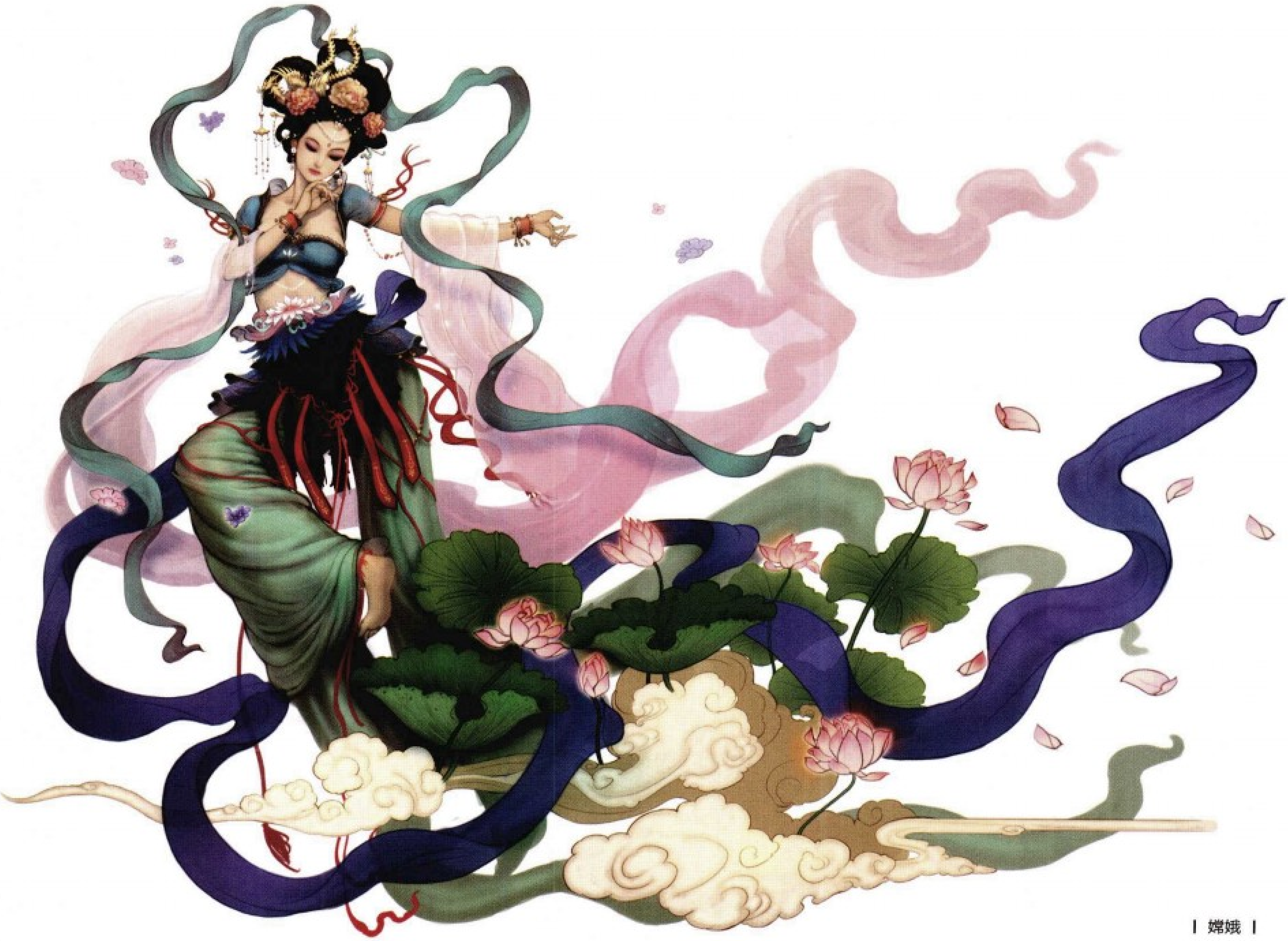
PDG

1. 神话题材

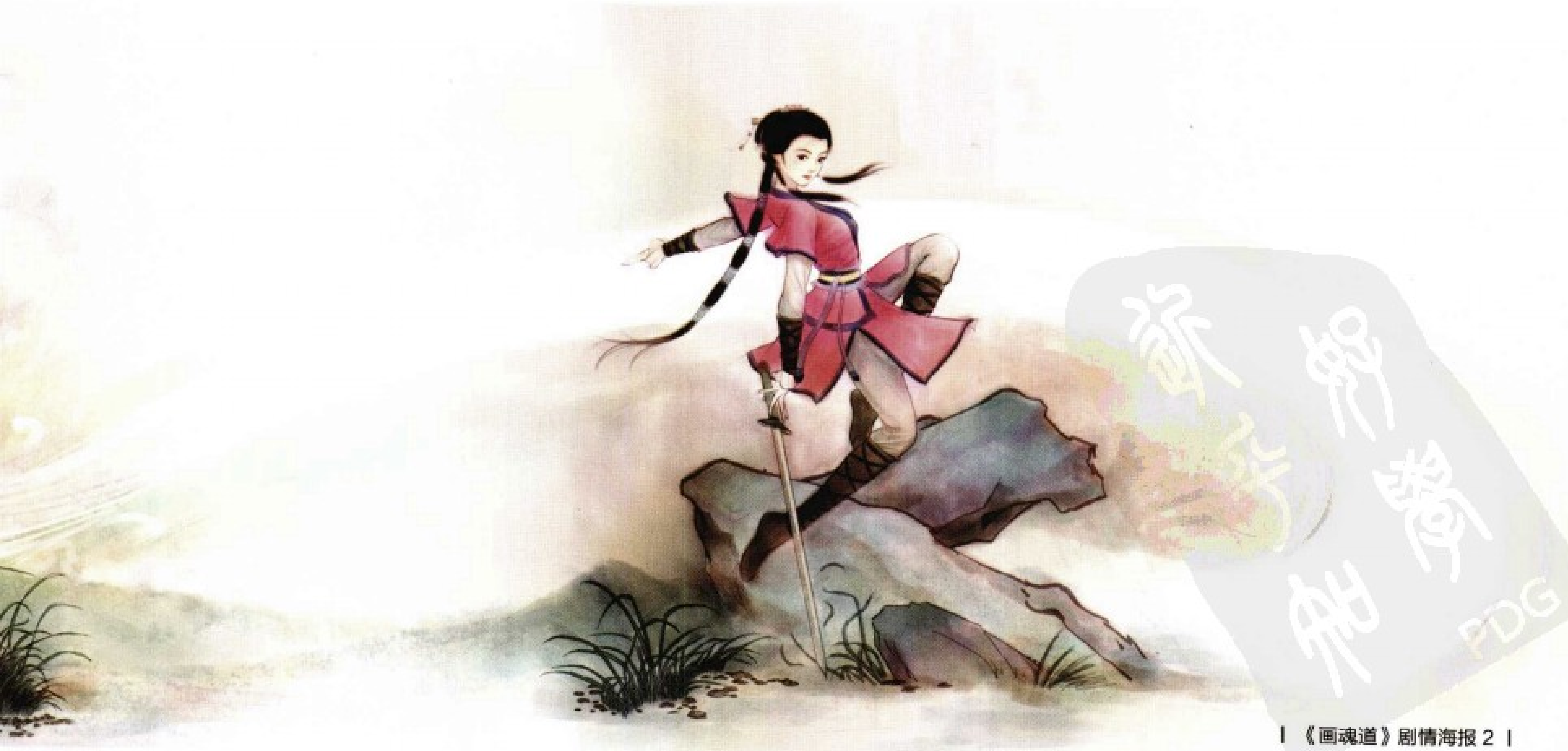


| 《画魂道》海报 1（情人节版） |

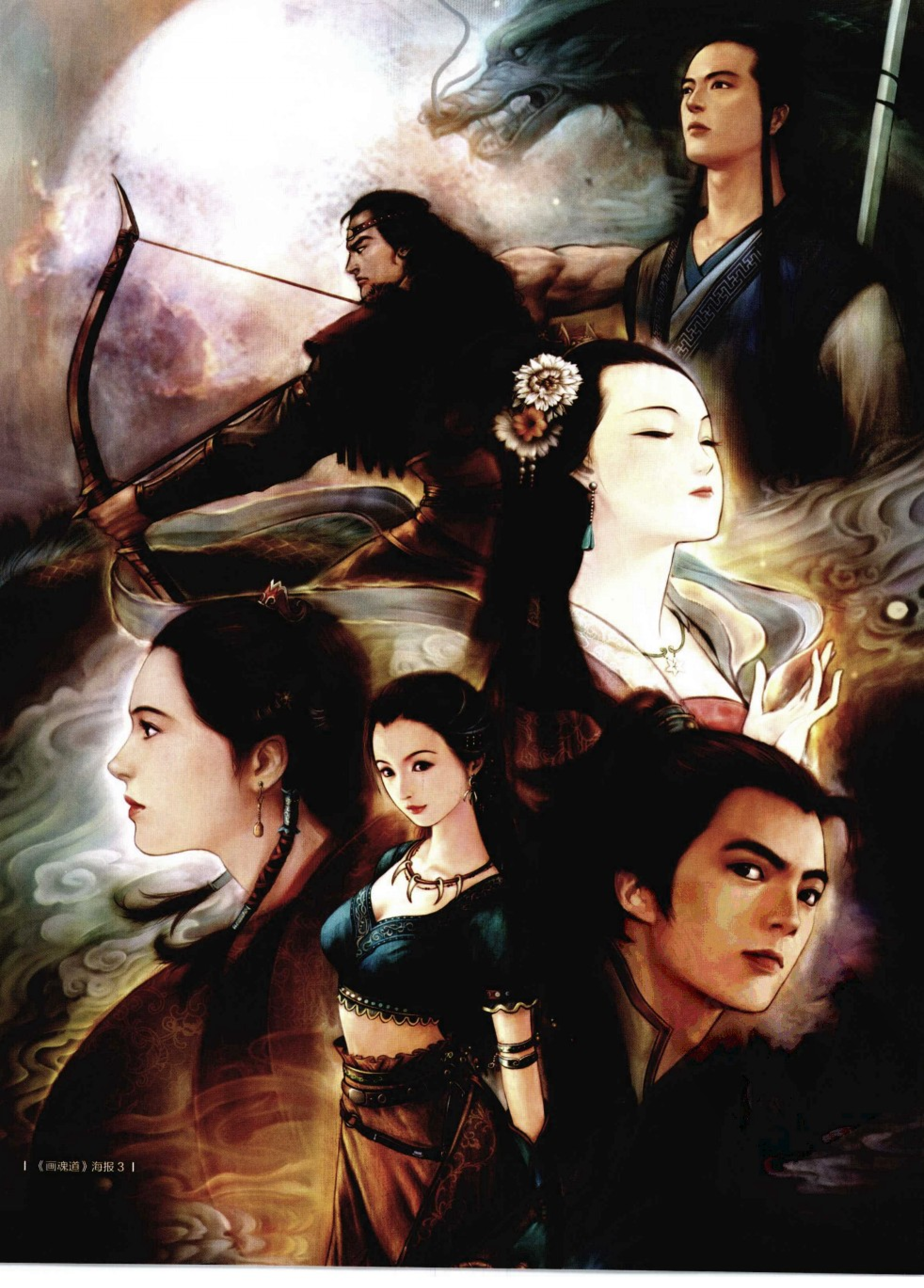




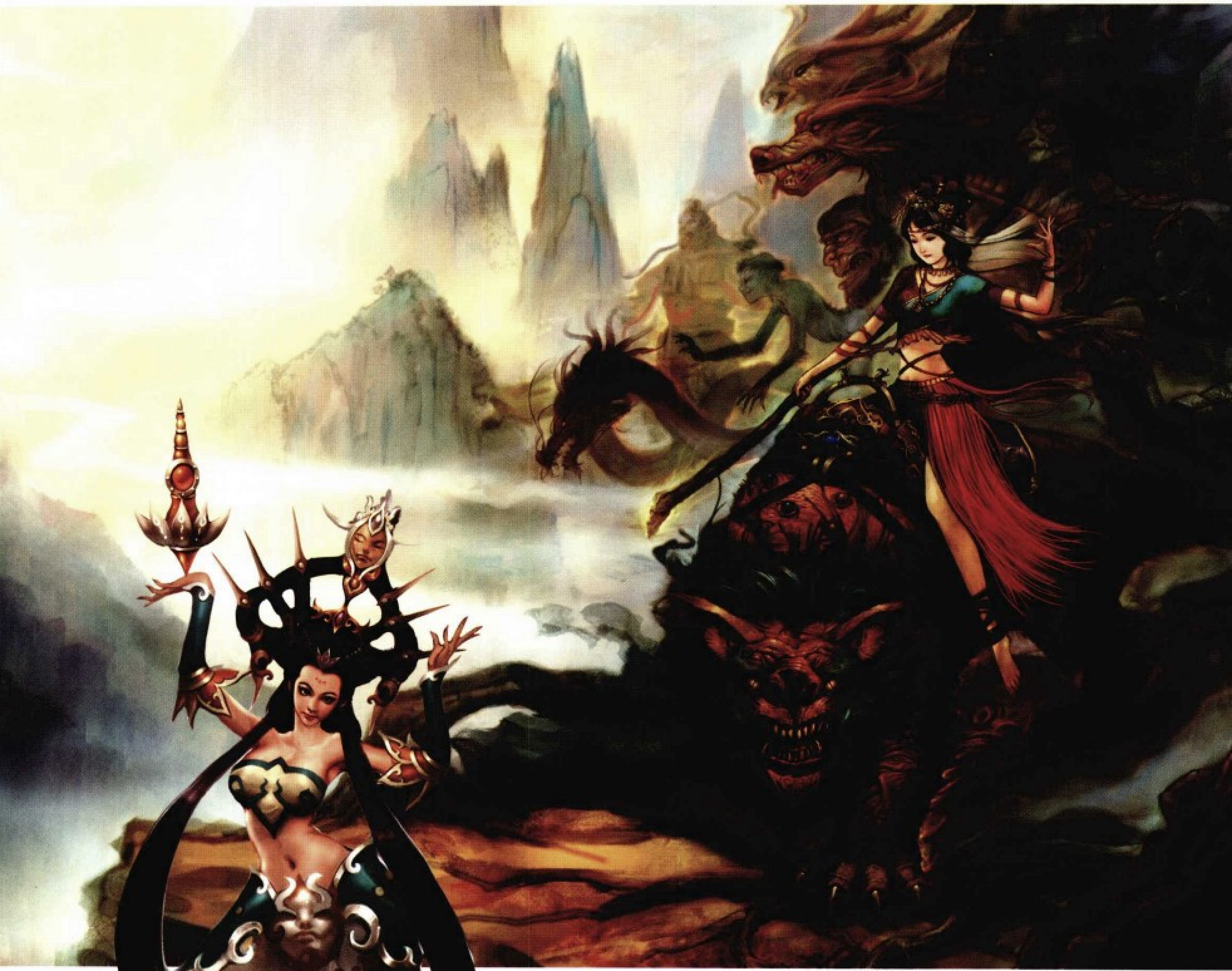
| 嫦娥 |



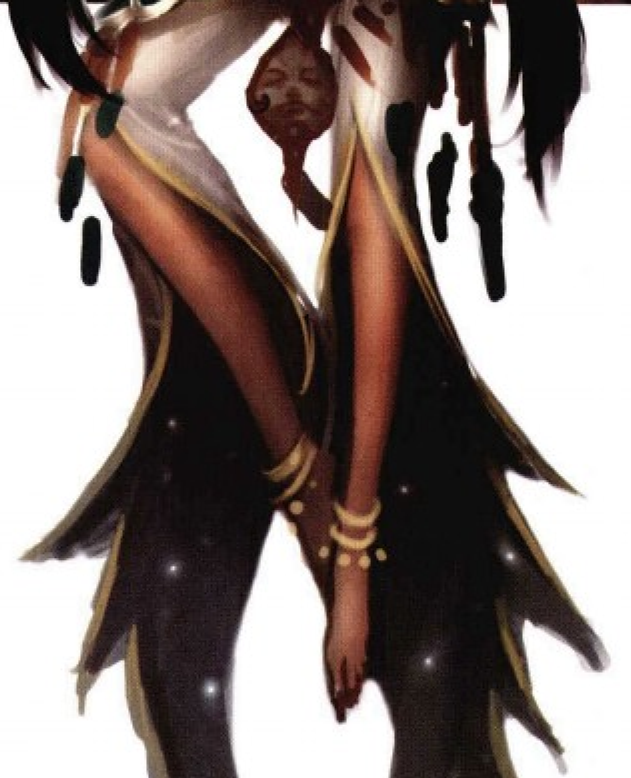
| 《画魂道》剧情海报 2 |



《画魂道》海报 3

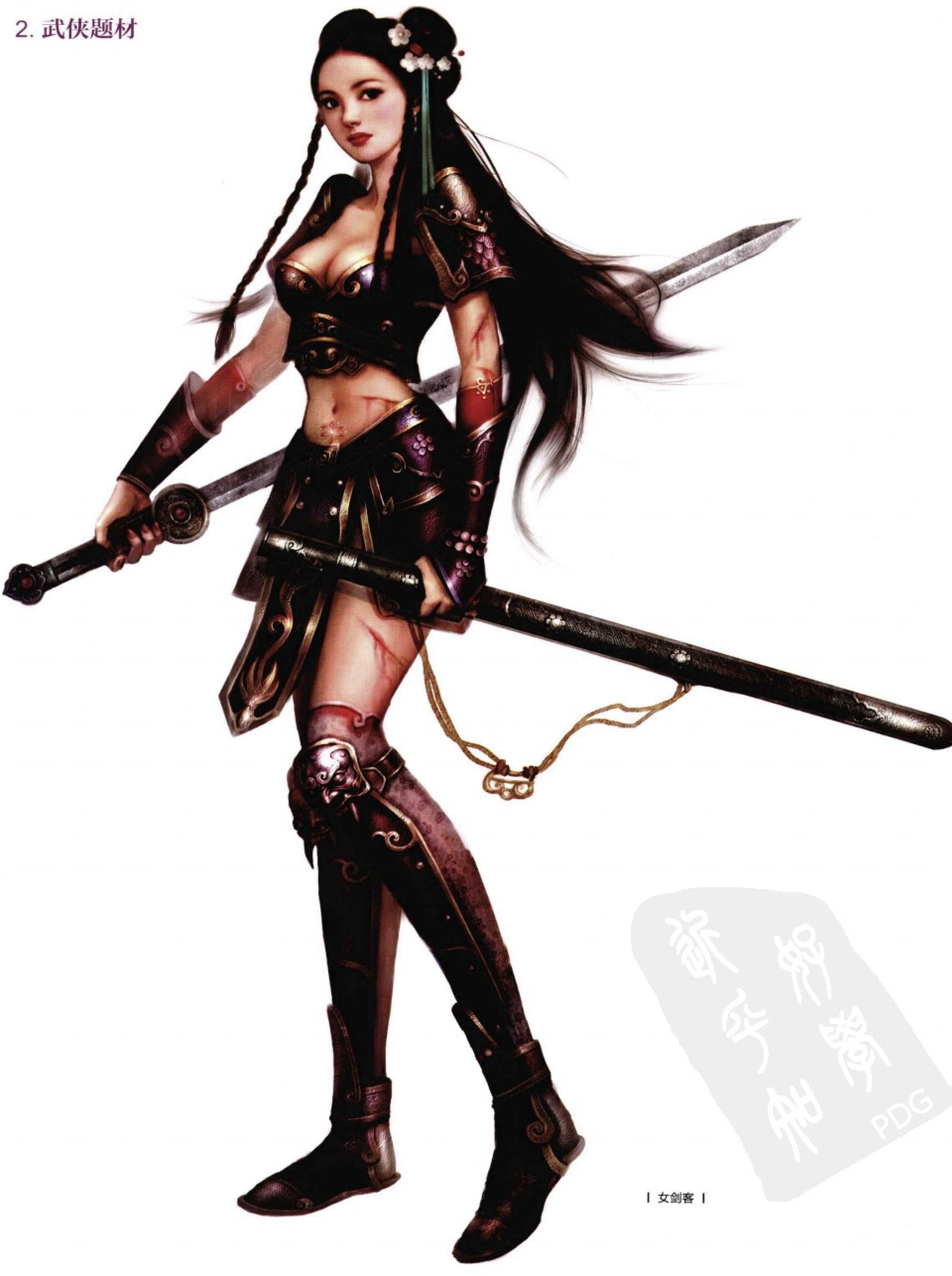


❙《画魂道》海报 4 ❙

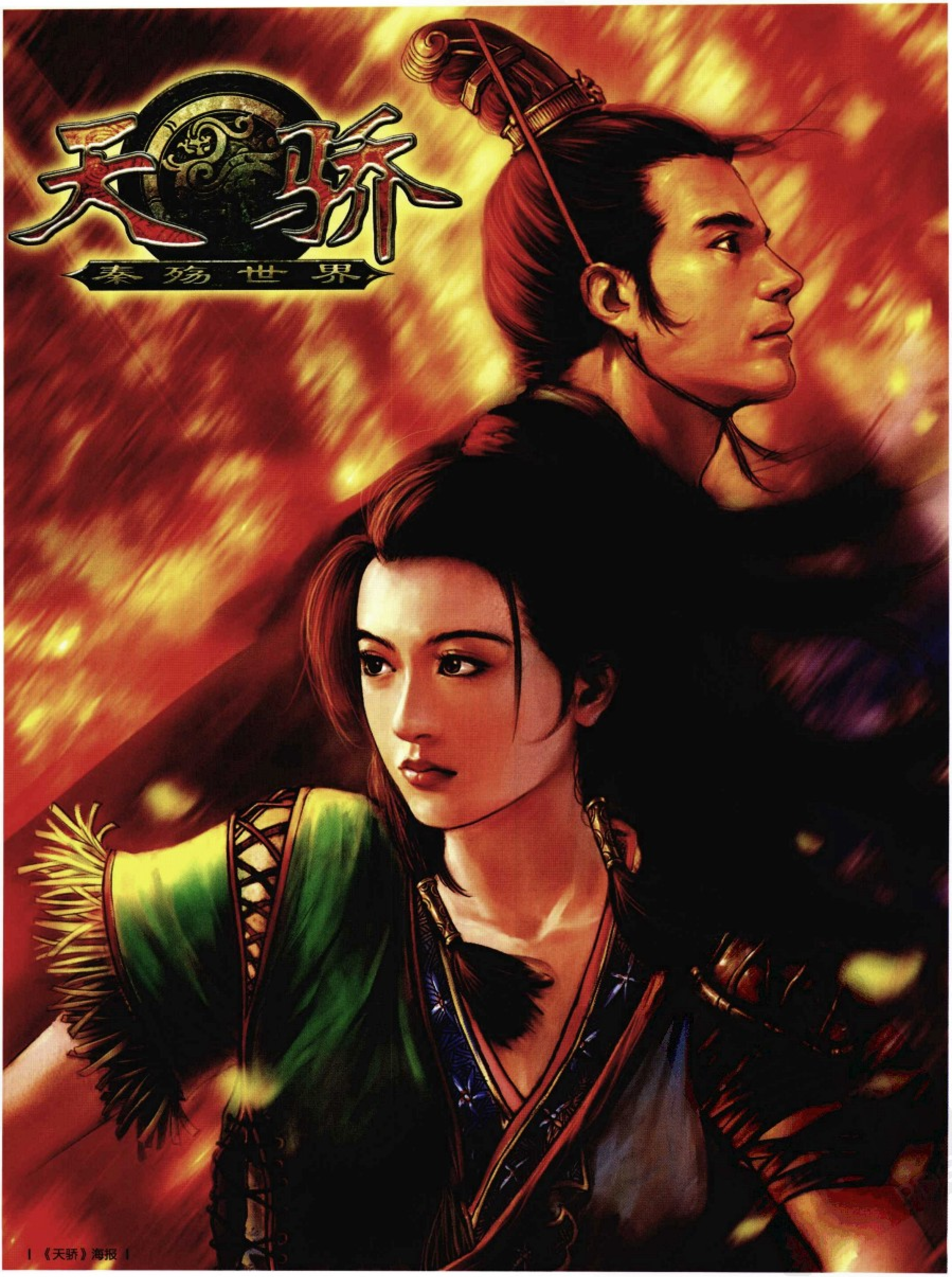


❙ 普陀女神 ❙

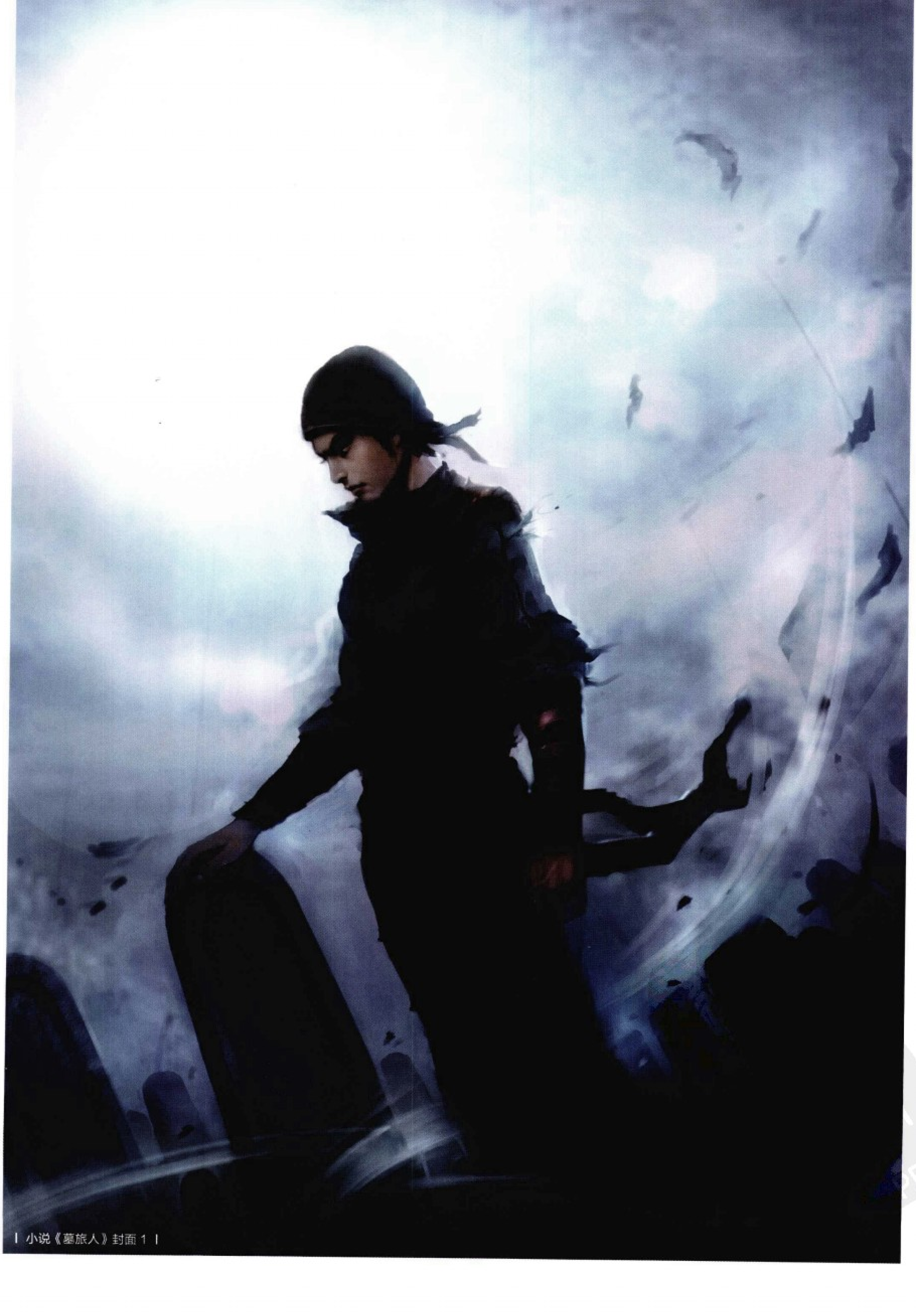
2. 武侠题材



| 女剑客 |

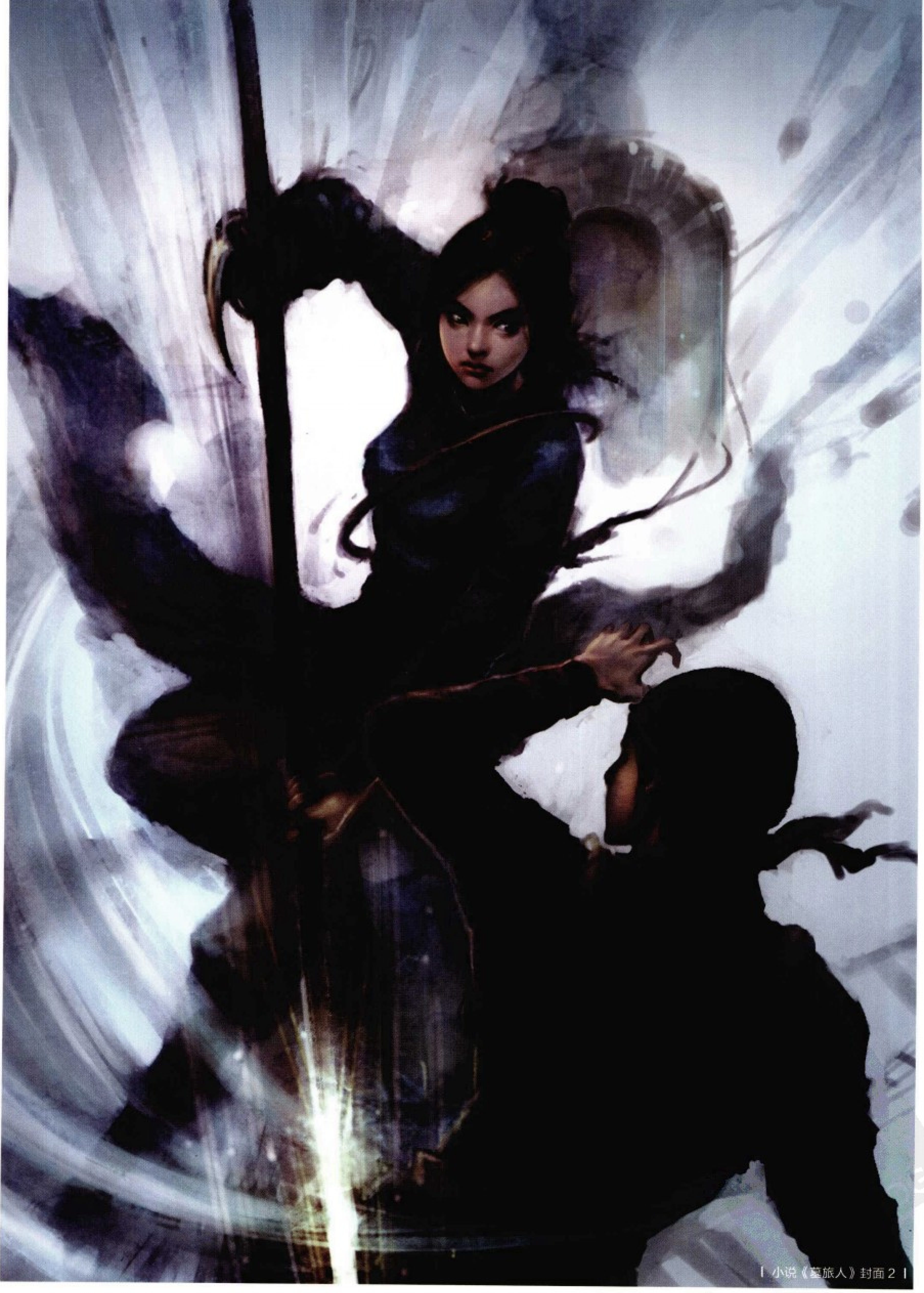


《天骄》海报



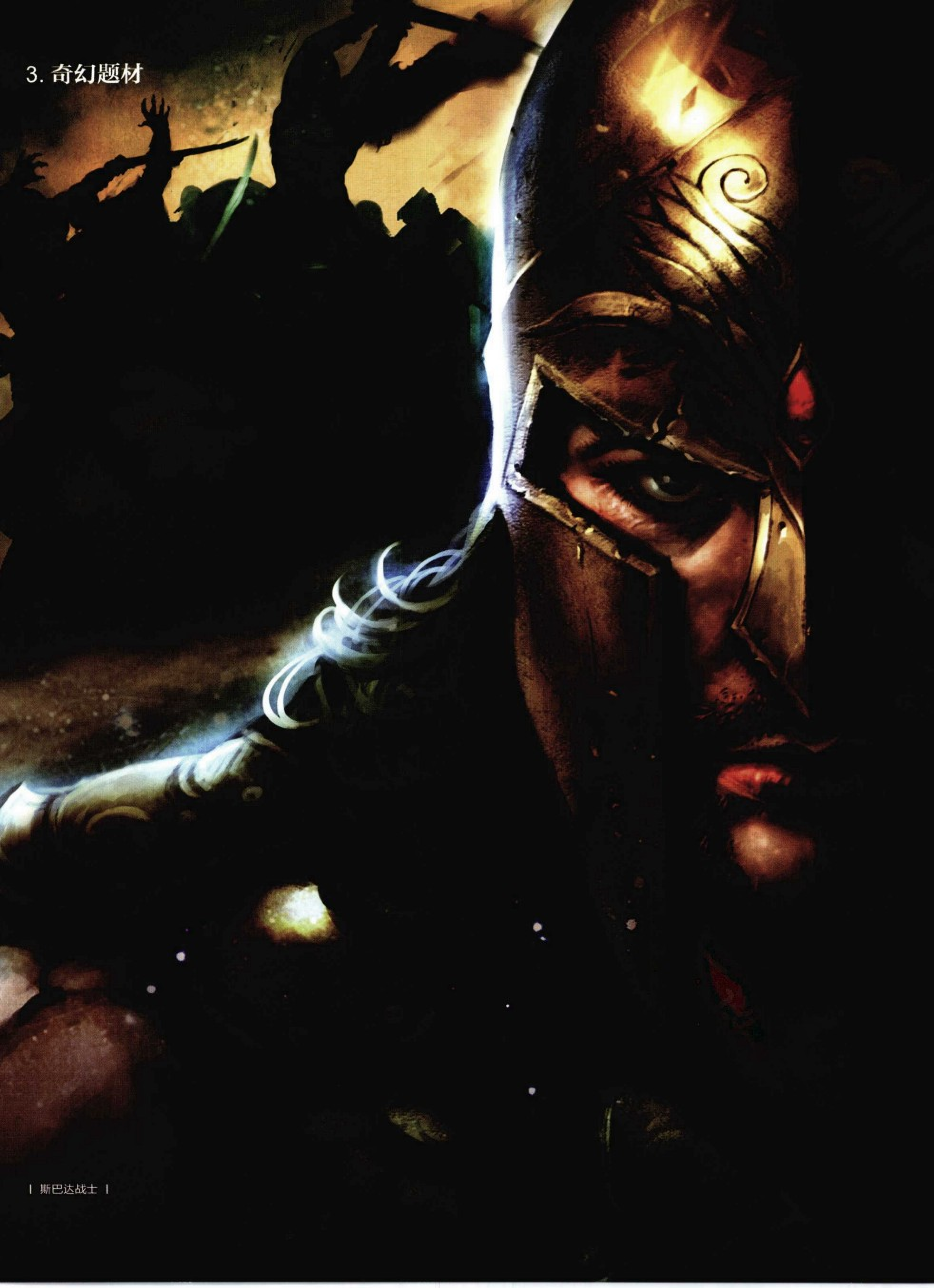
| 小说《墓旅人》封面 1 |

PDG

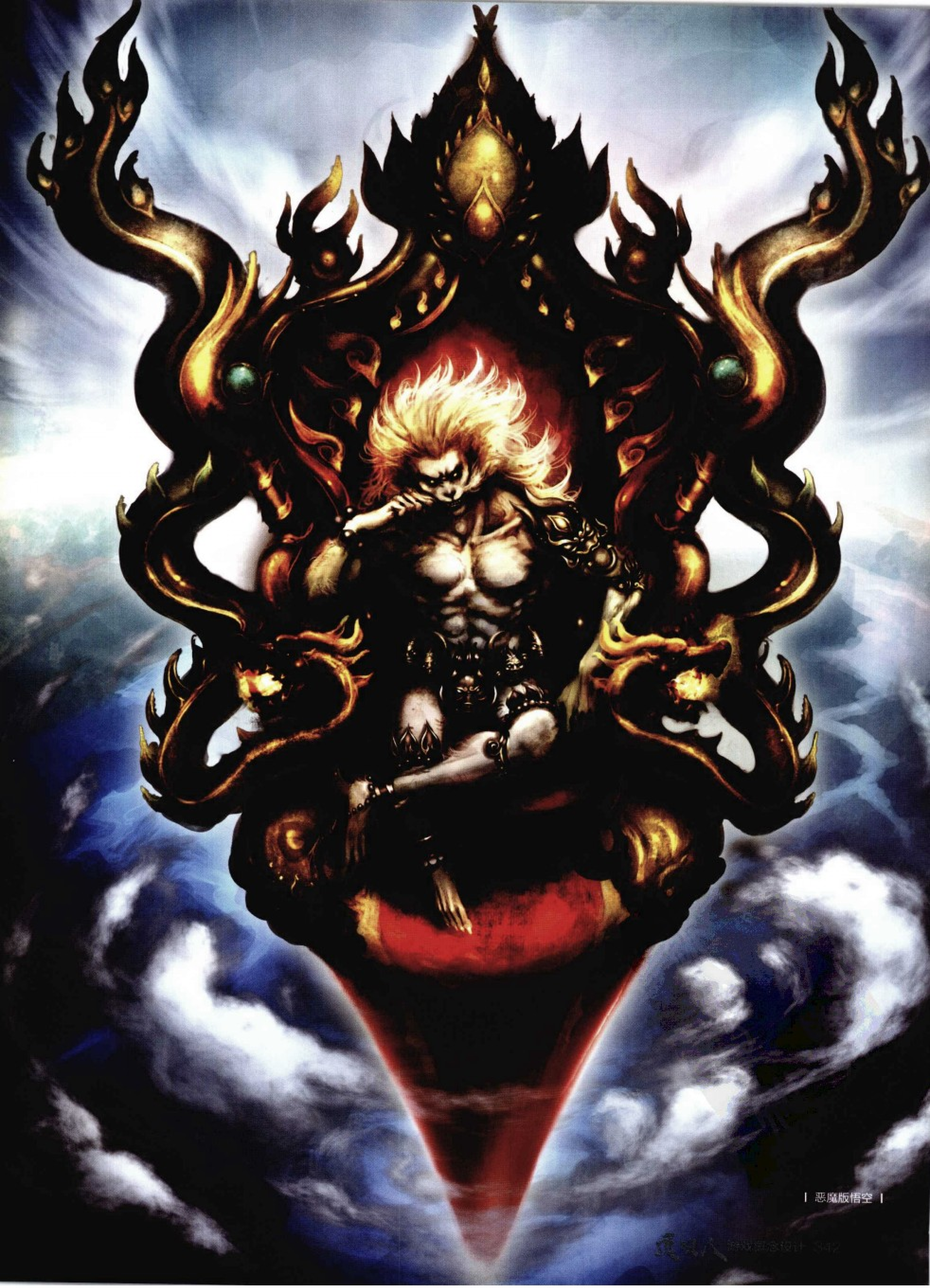


| 小说《墓旅人》封面 2 |

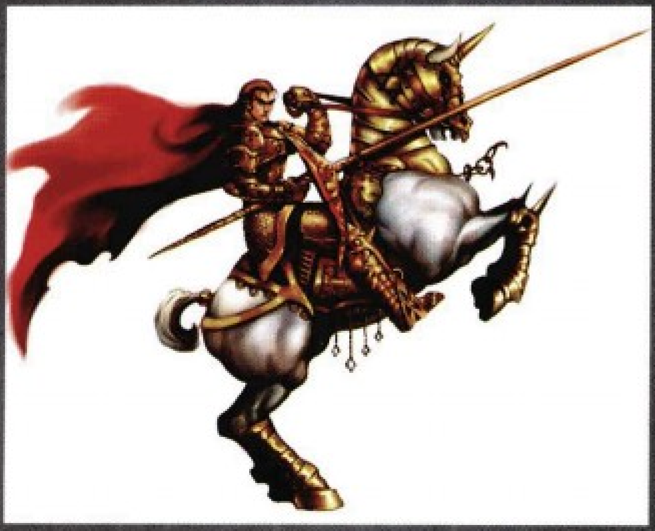
3. 奇幻题材



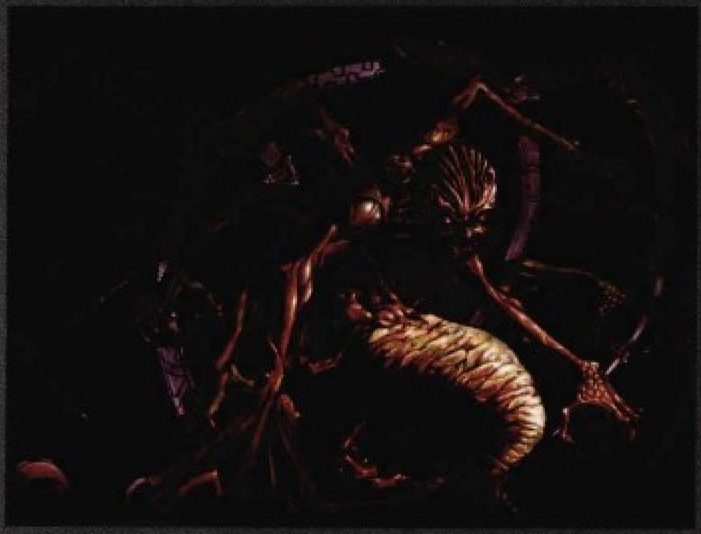
| 斯巴达战士 |



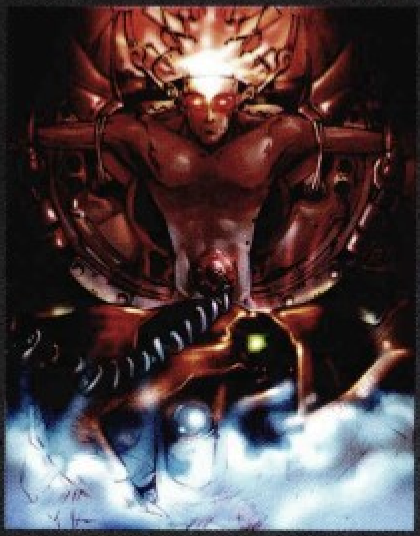
| 恶魔版悟空 |



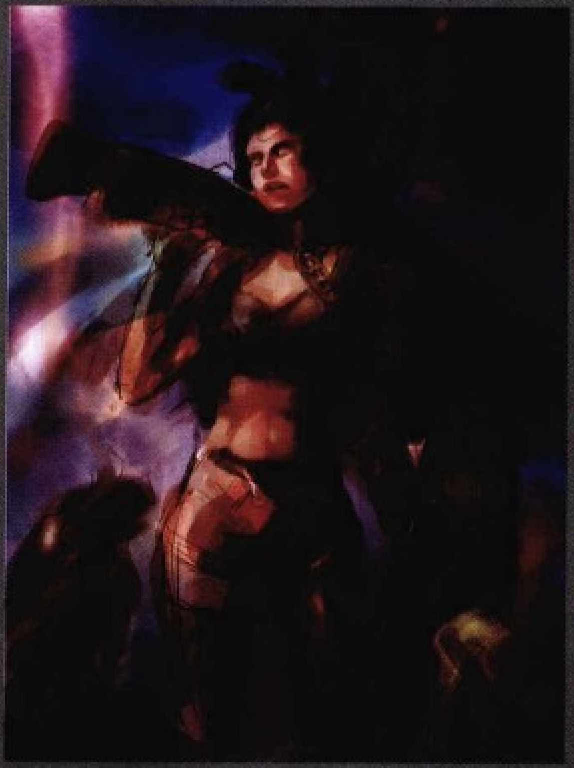
皇家骑士



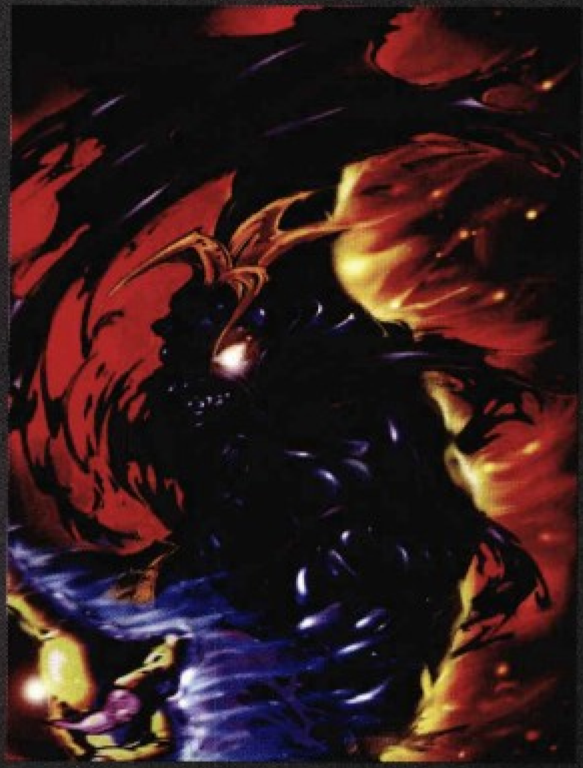
罗马女战神



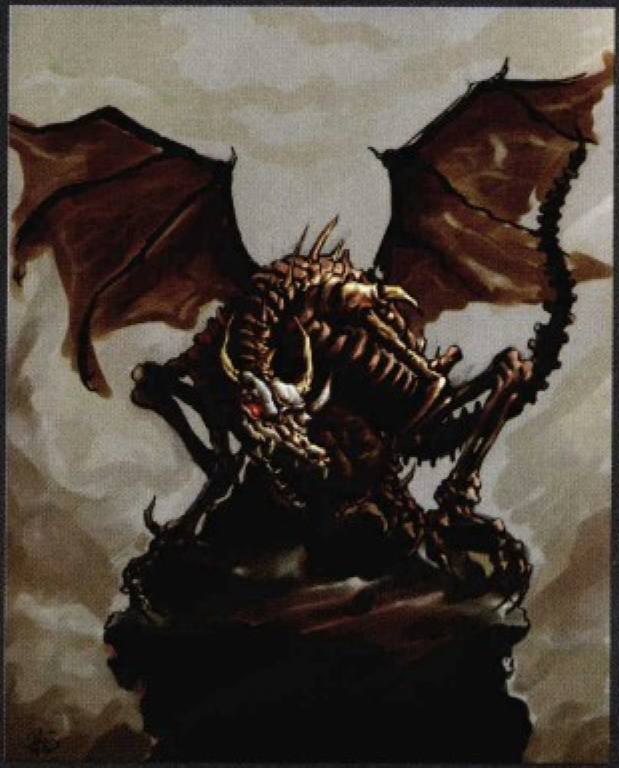
复活战士



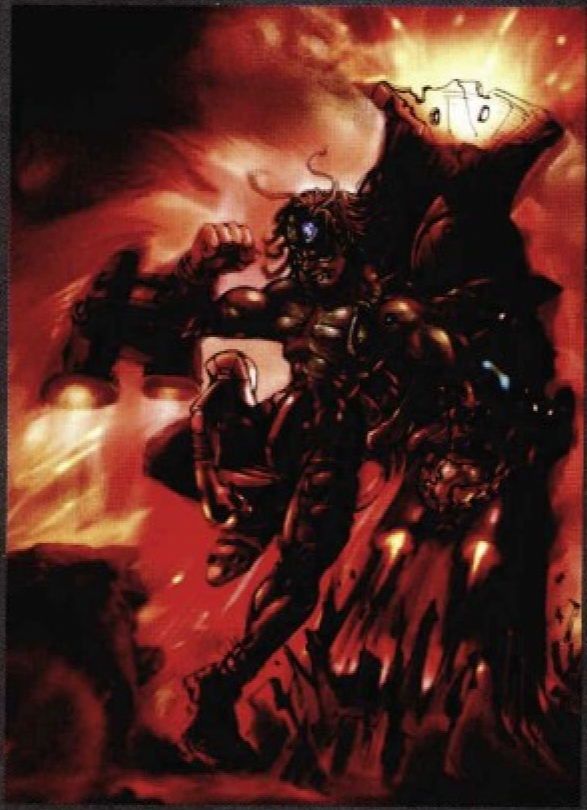
饿鬼



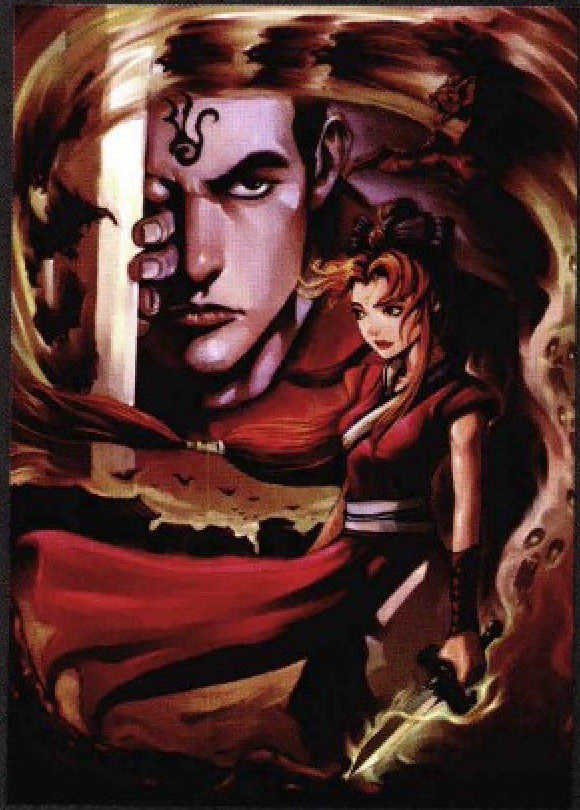
撕裂的豪鬼



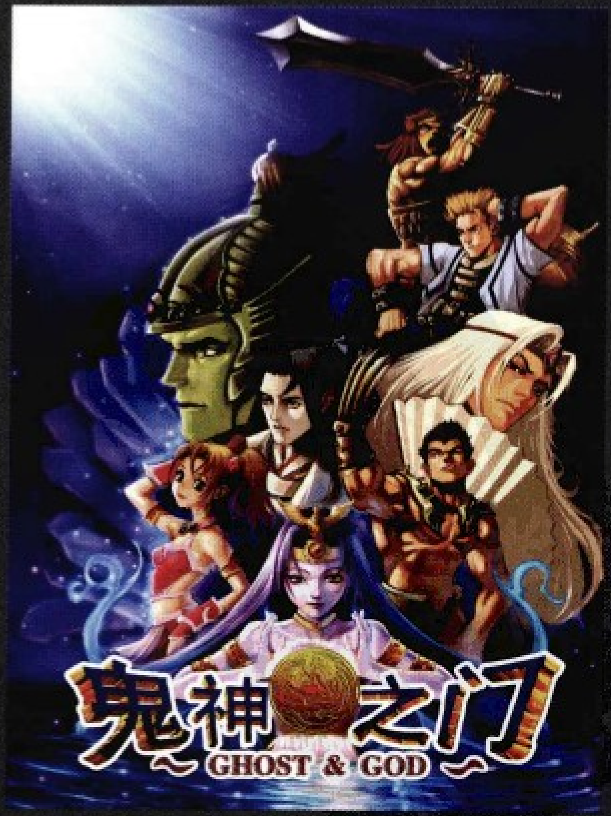
皇家纹章——骨龙



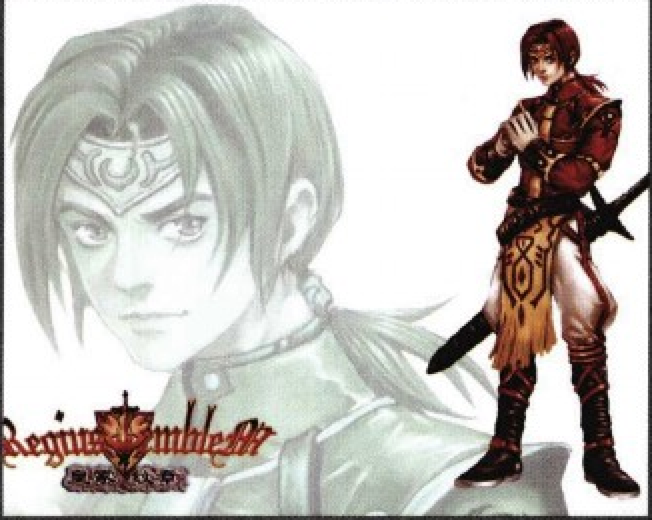
蒸汽男孩



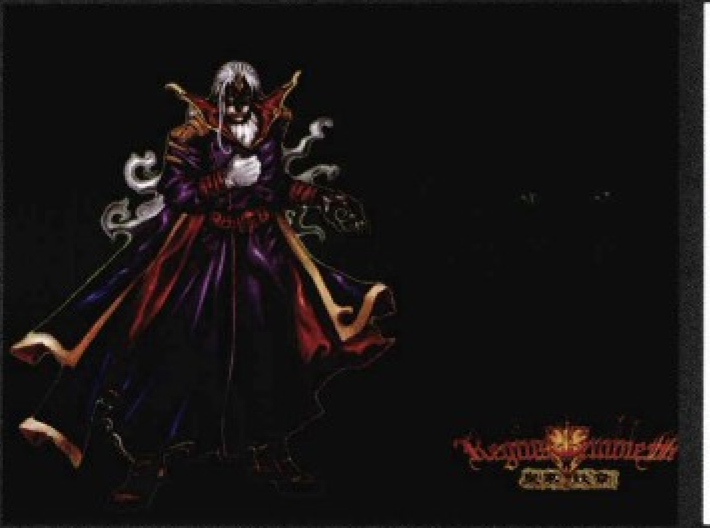
鬼侍女


鬼神之门
GHOST & GOD

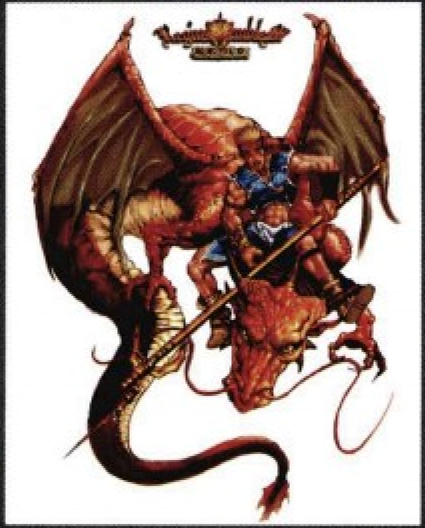
鬼神之门



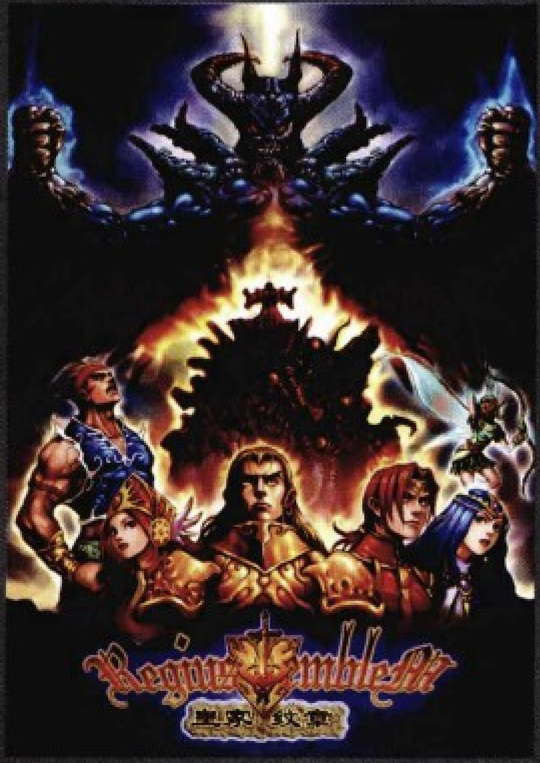
| 皇家纹章——男剑士 |



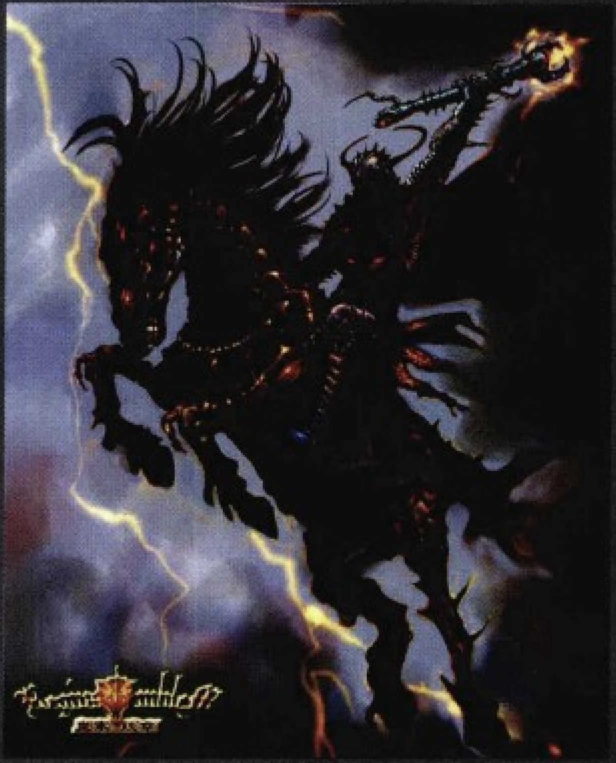
| 吸血男爵 |



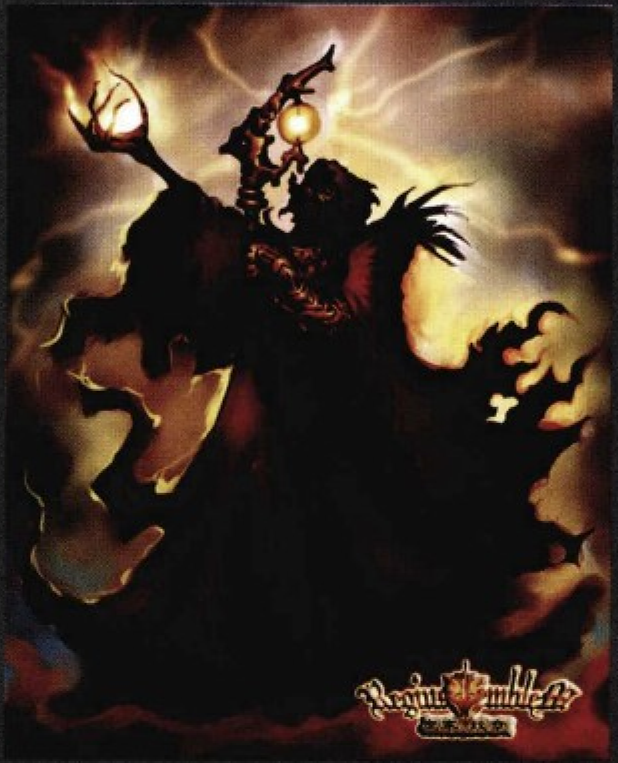
| 皇家纹章——骑龙少年 |



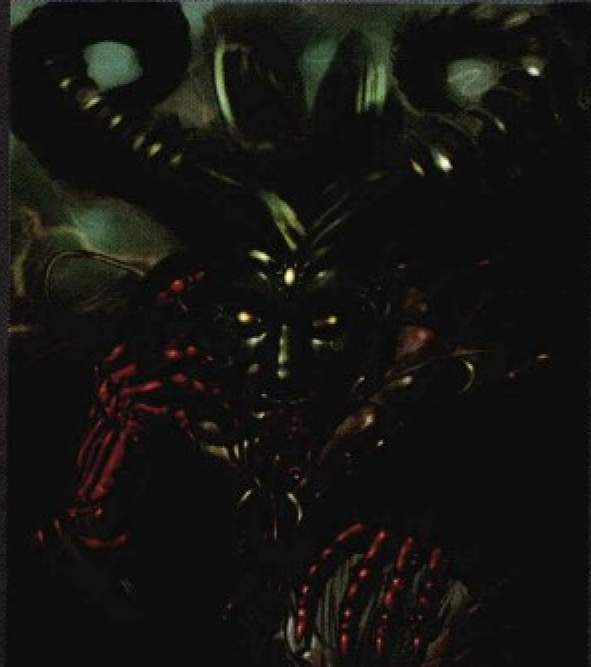
| 皇家纹章——宣传海报 |



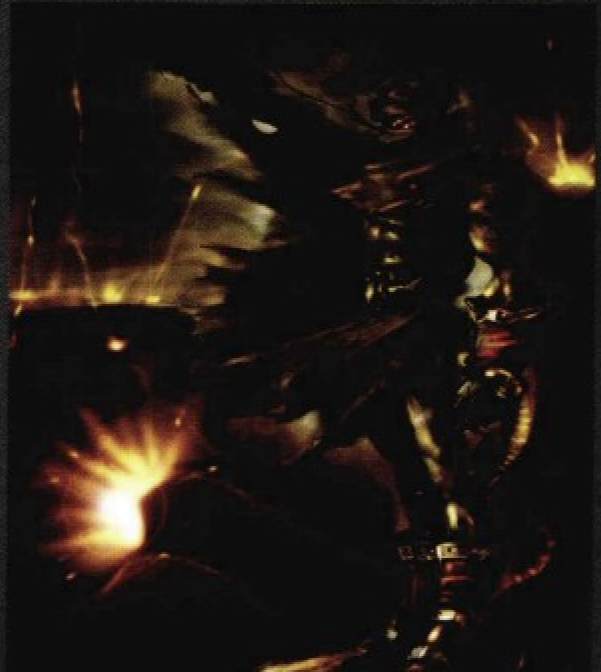
| 皇家纹章——魔王 |



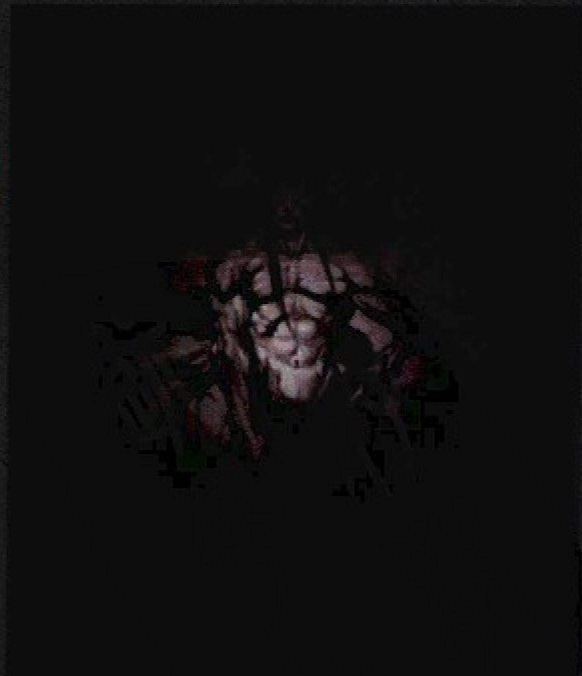
| 皇家纹章——骷髅法师 |



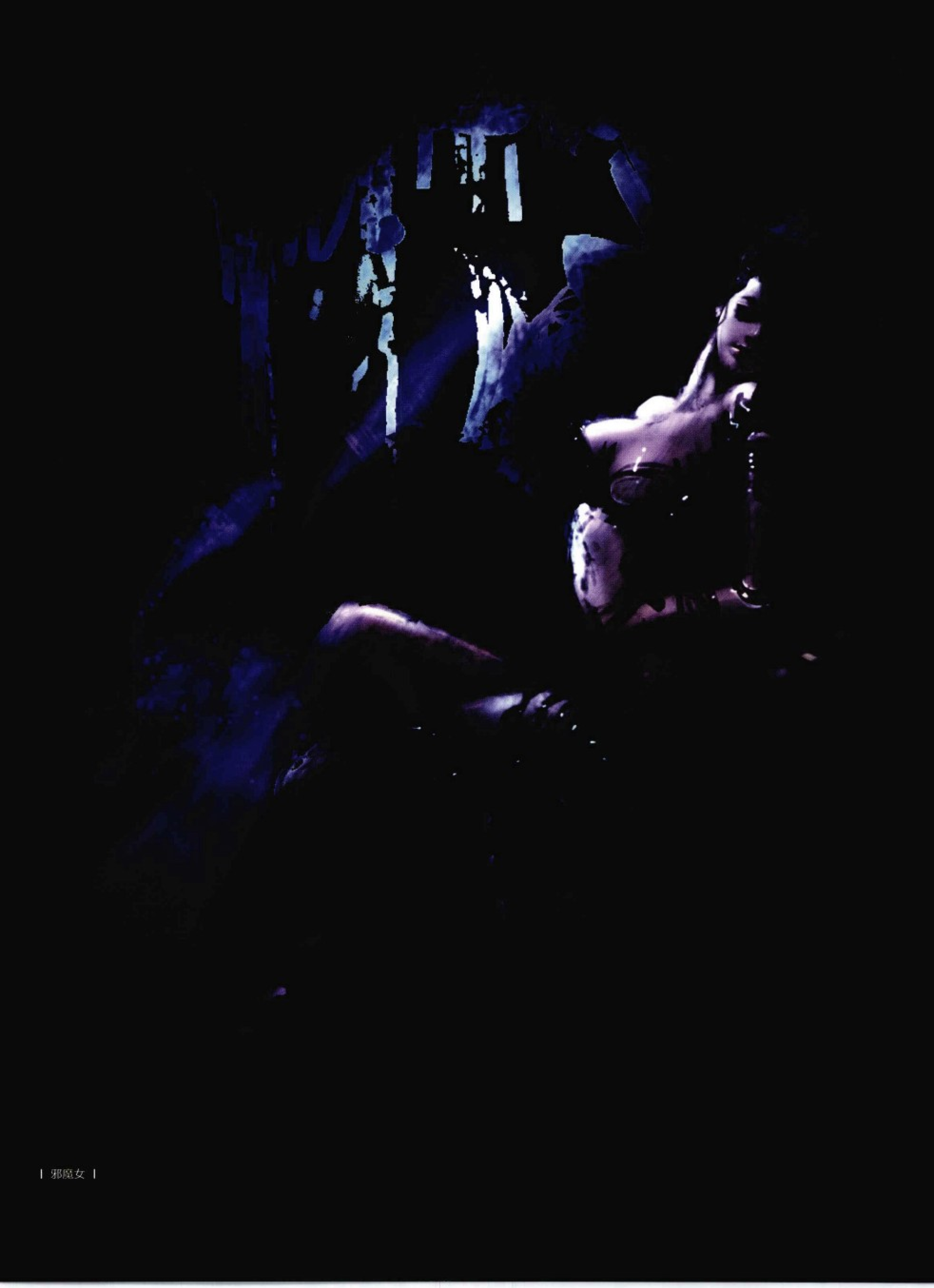
| 魔魂唤者 |



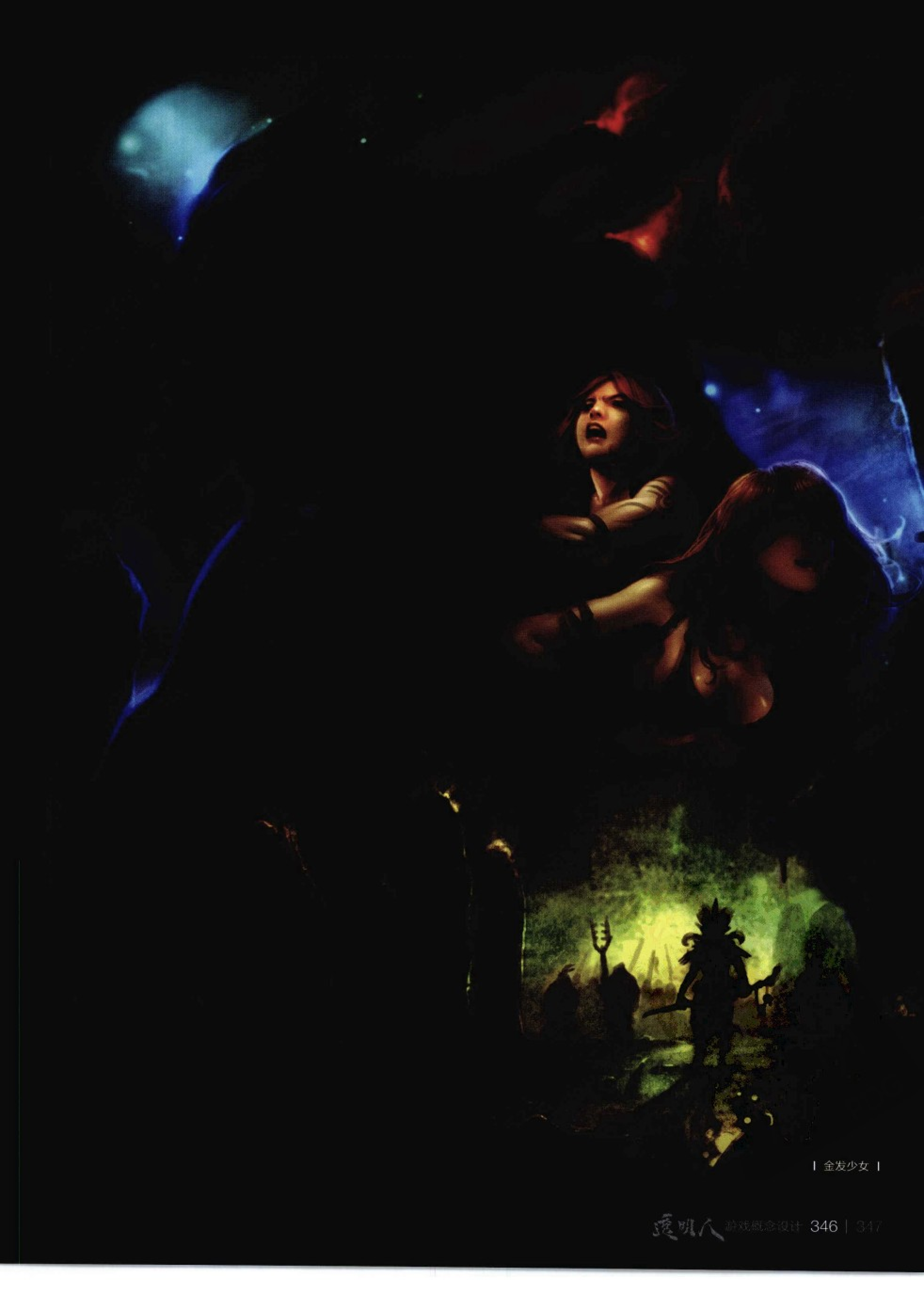
| 墓旅人 |



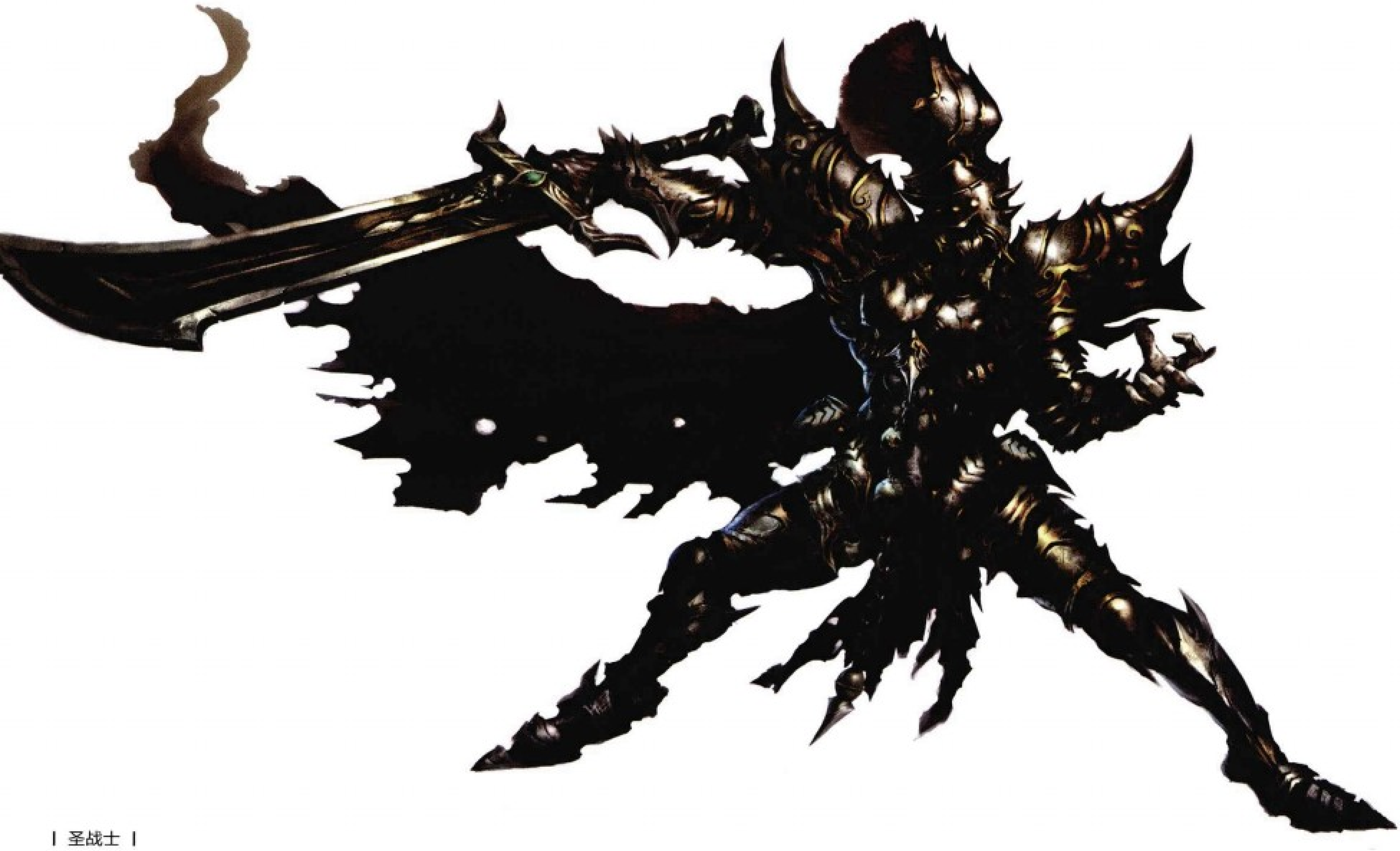
| 寄生男爵 |



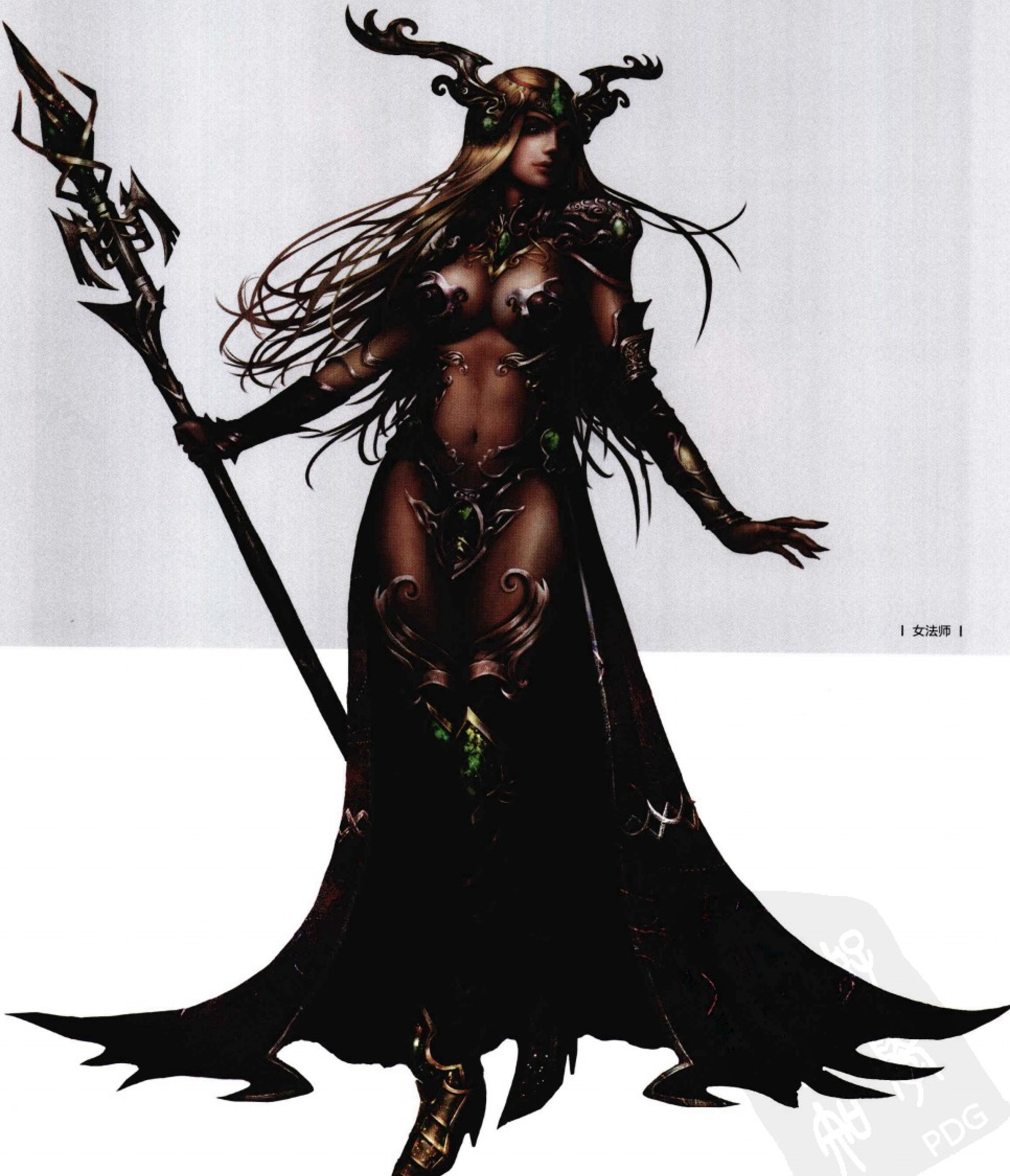
| 邪魔女 |



金发少女

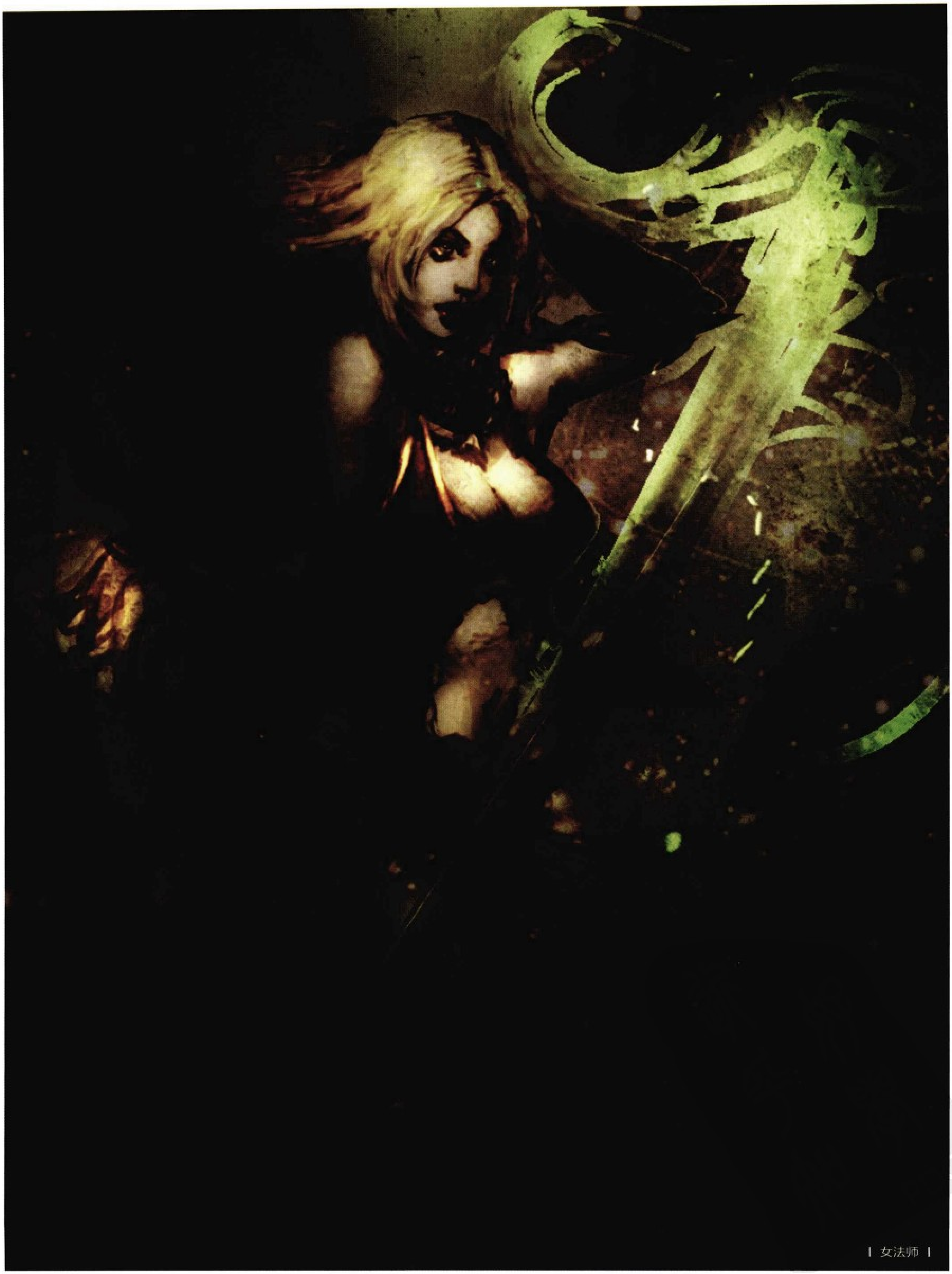


圣战士



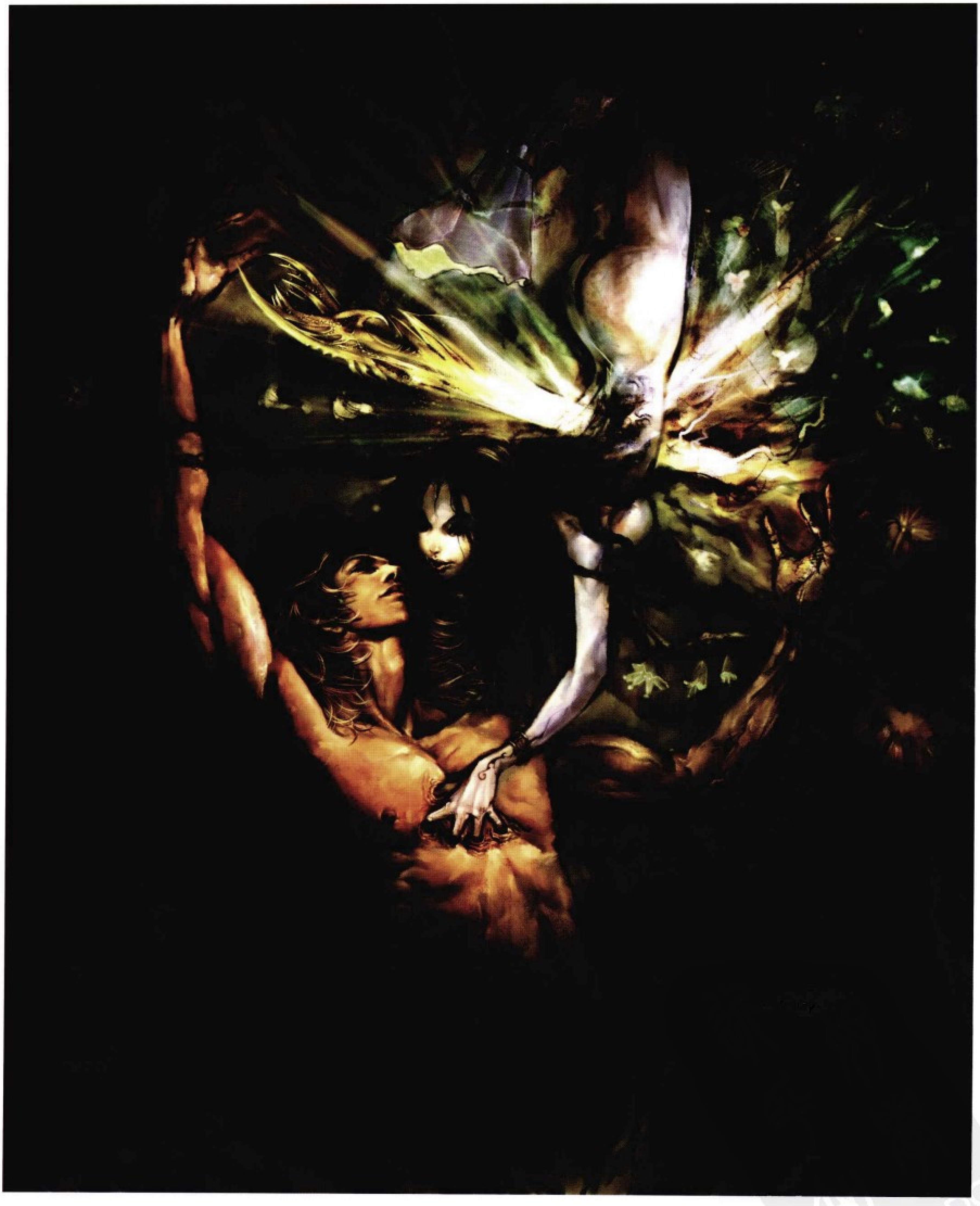
| 女法师 |

| 女大劍士 |

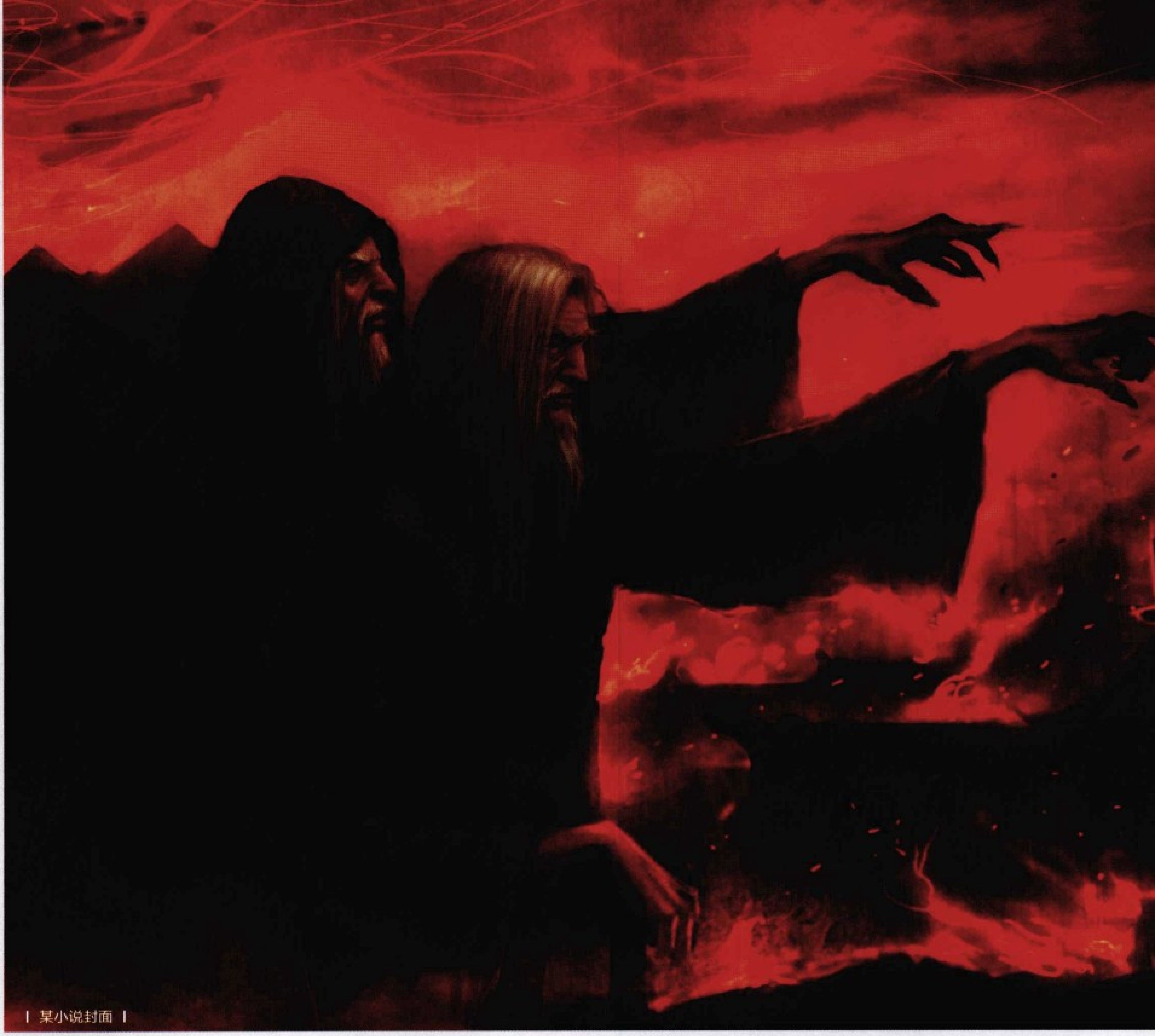


| 女法师 |

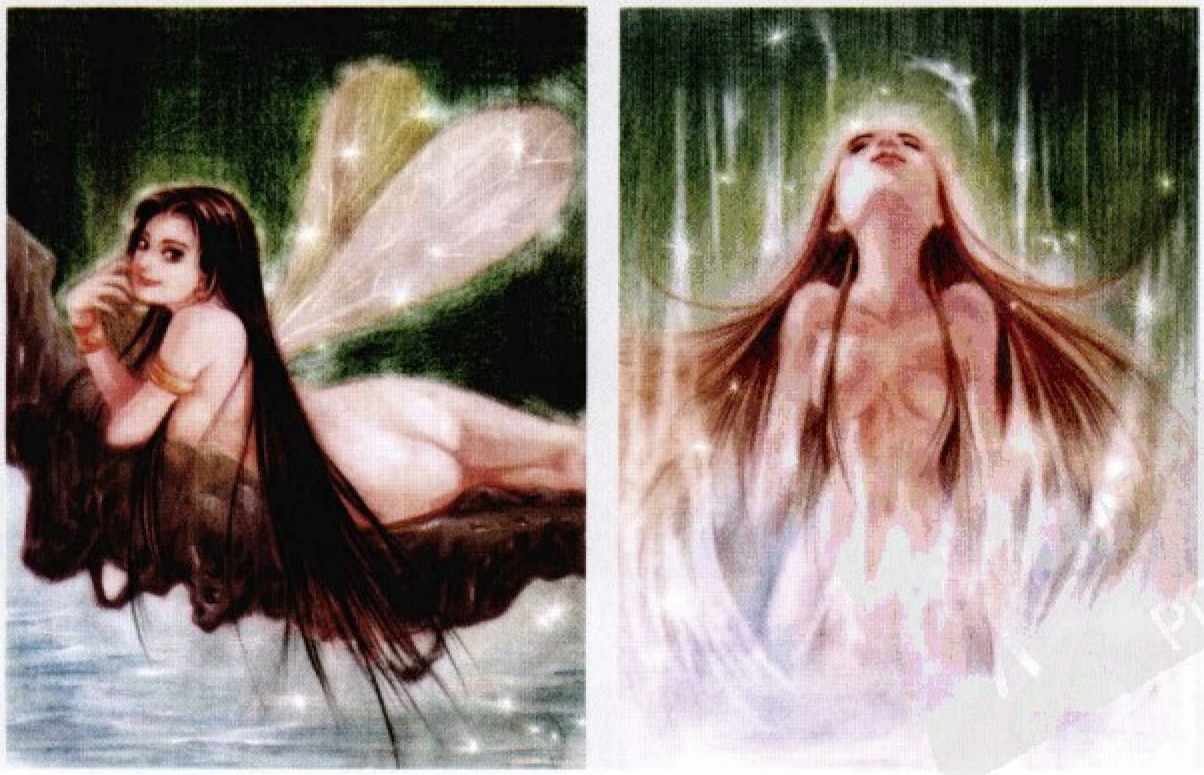
丨游戏《佣兵天下》男主角——魔剑士艾米丨



| 花的齐放 |

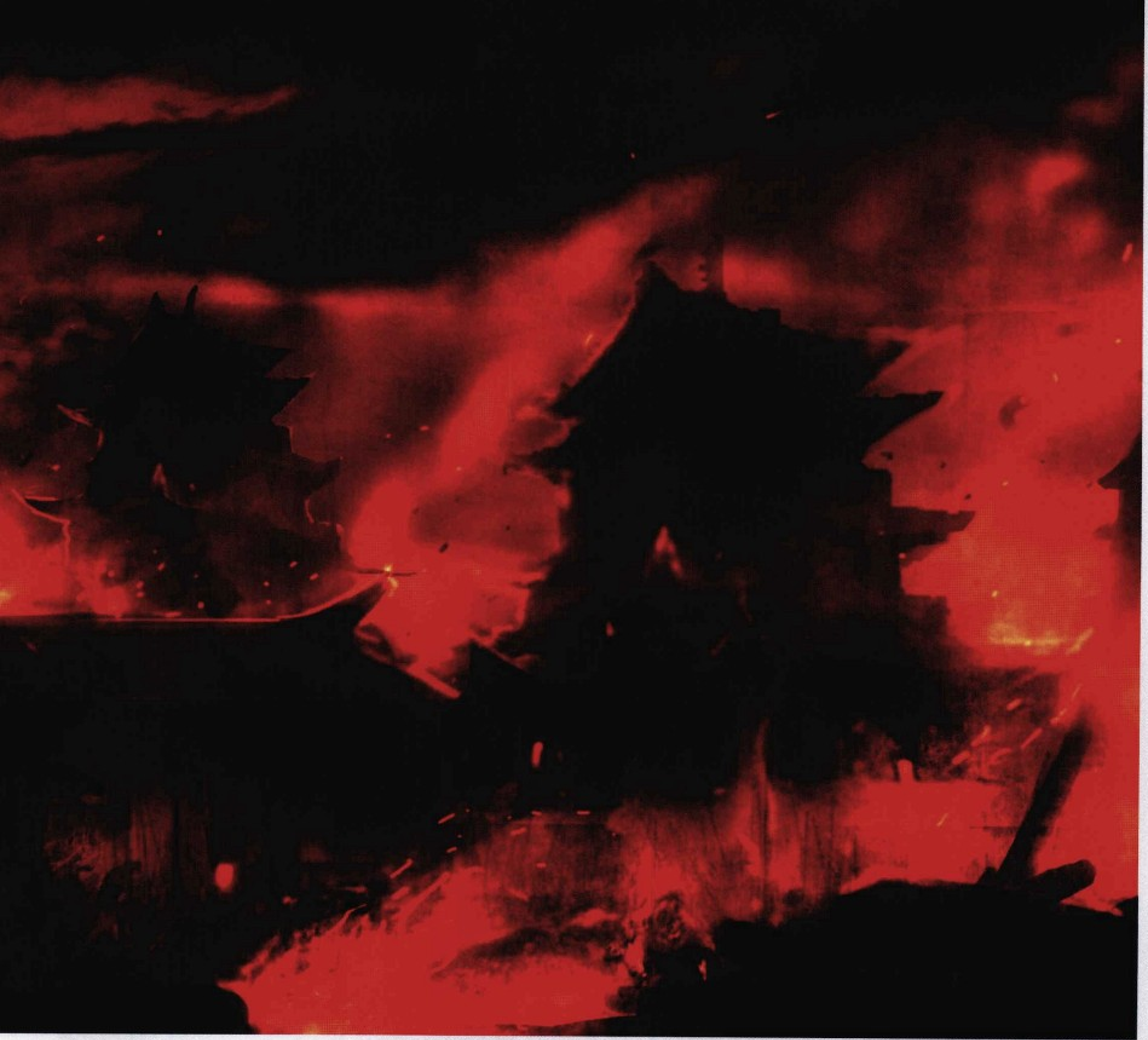


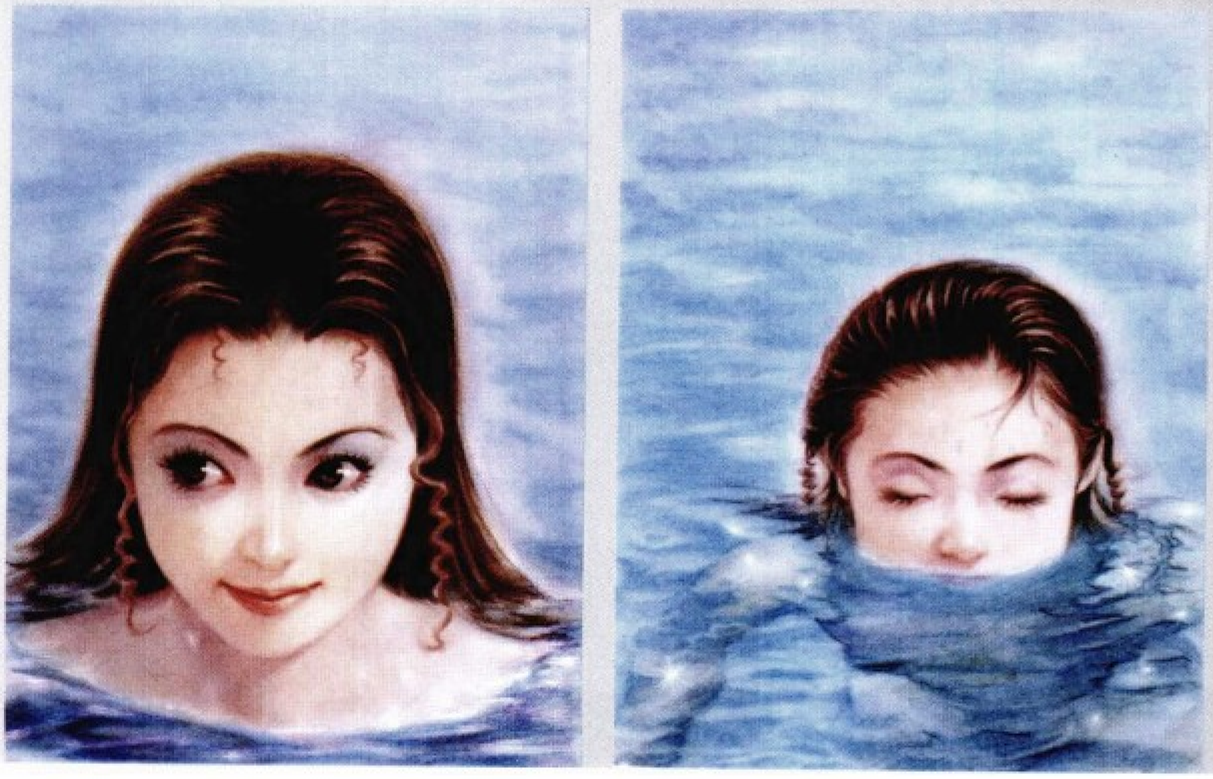
某小说封面



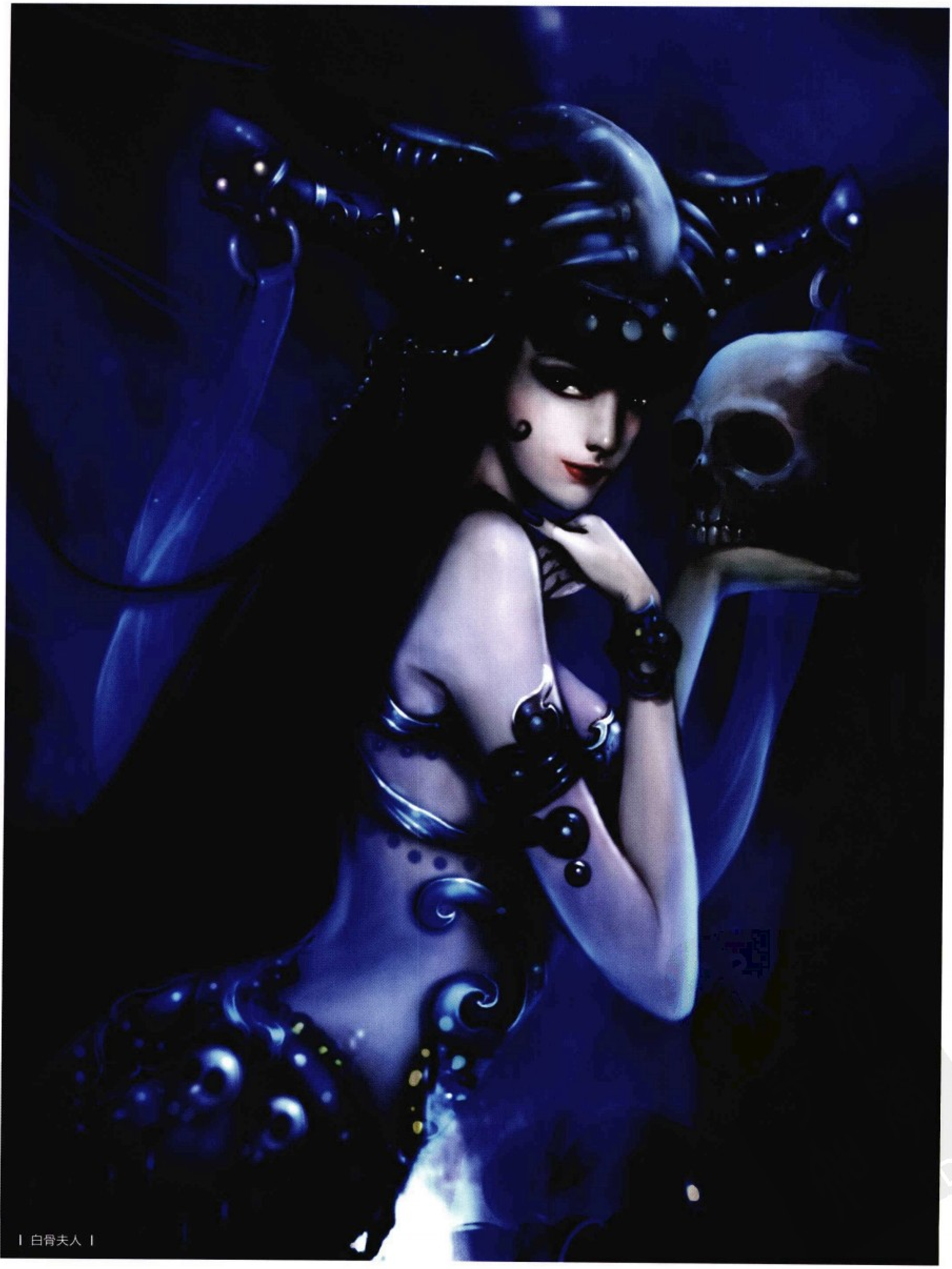
精灵女系列 1 / 2

PDG

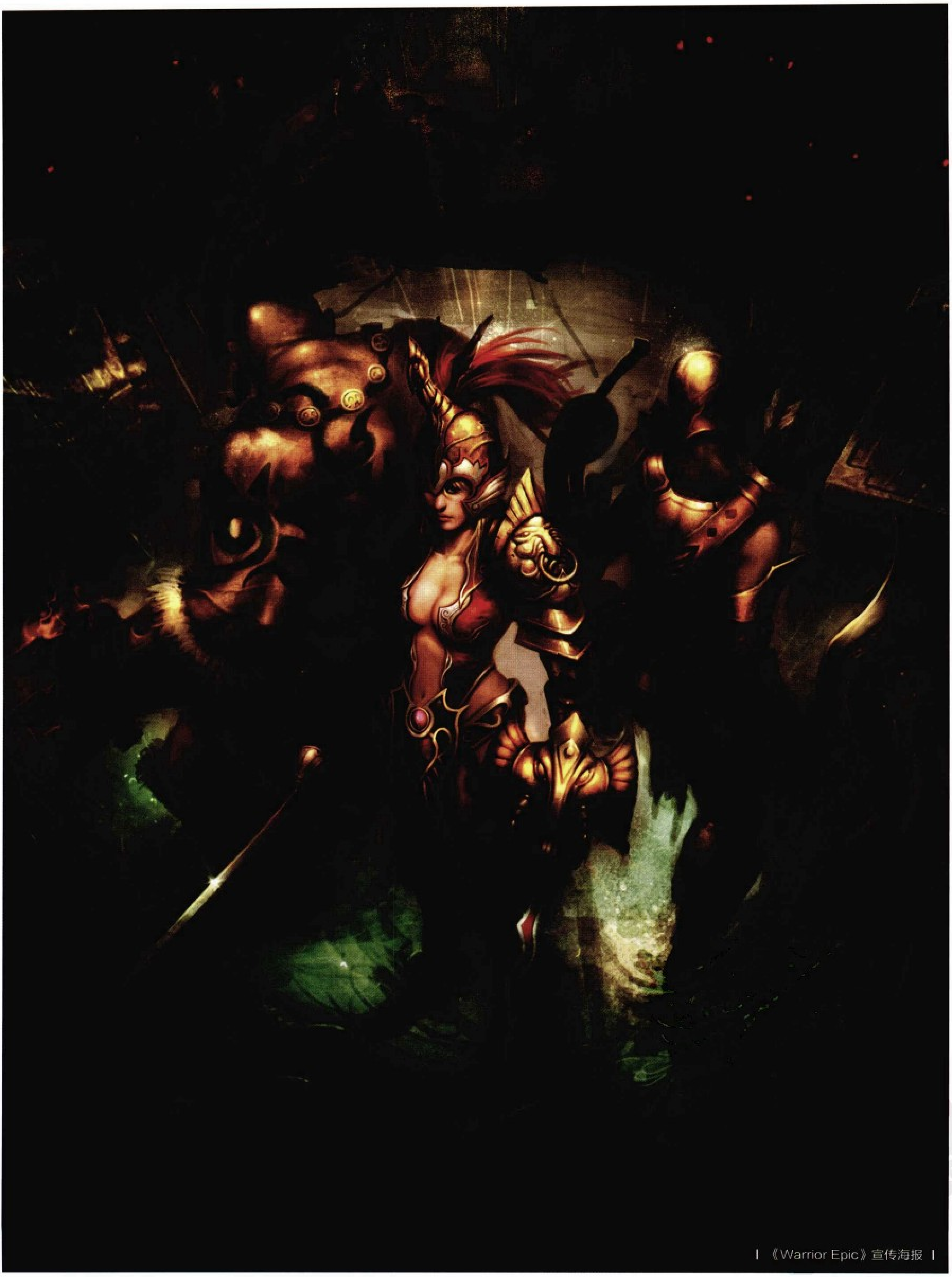




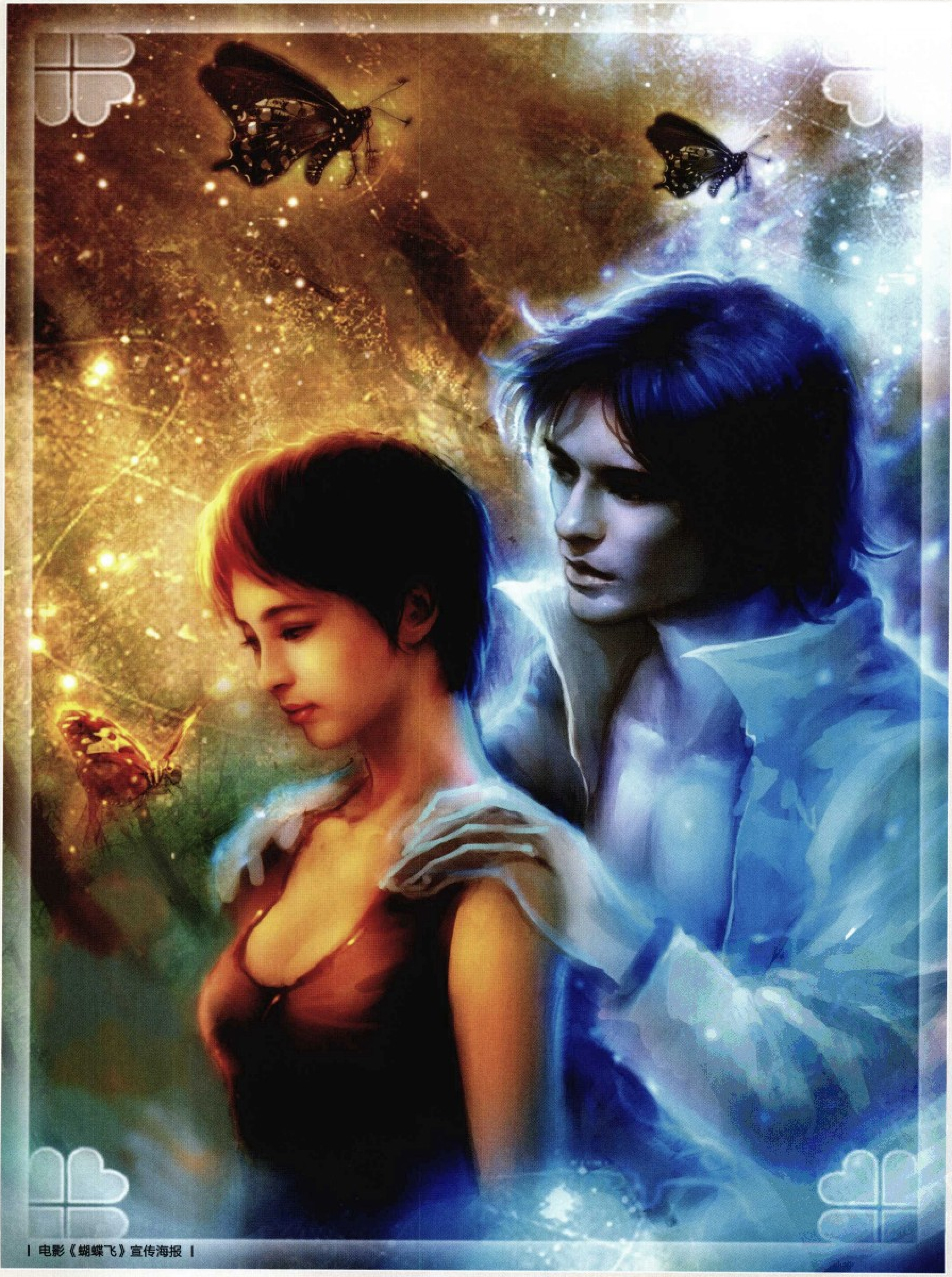
| 精灵女系列 3 / 4 |



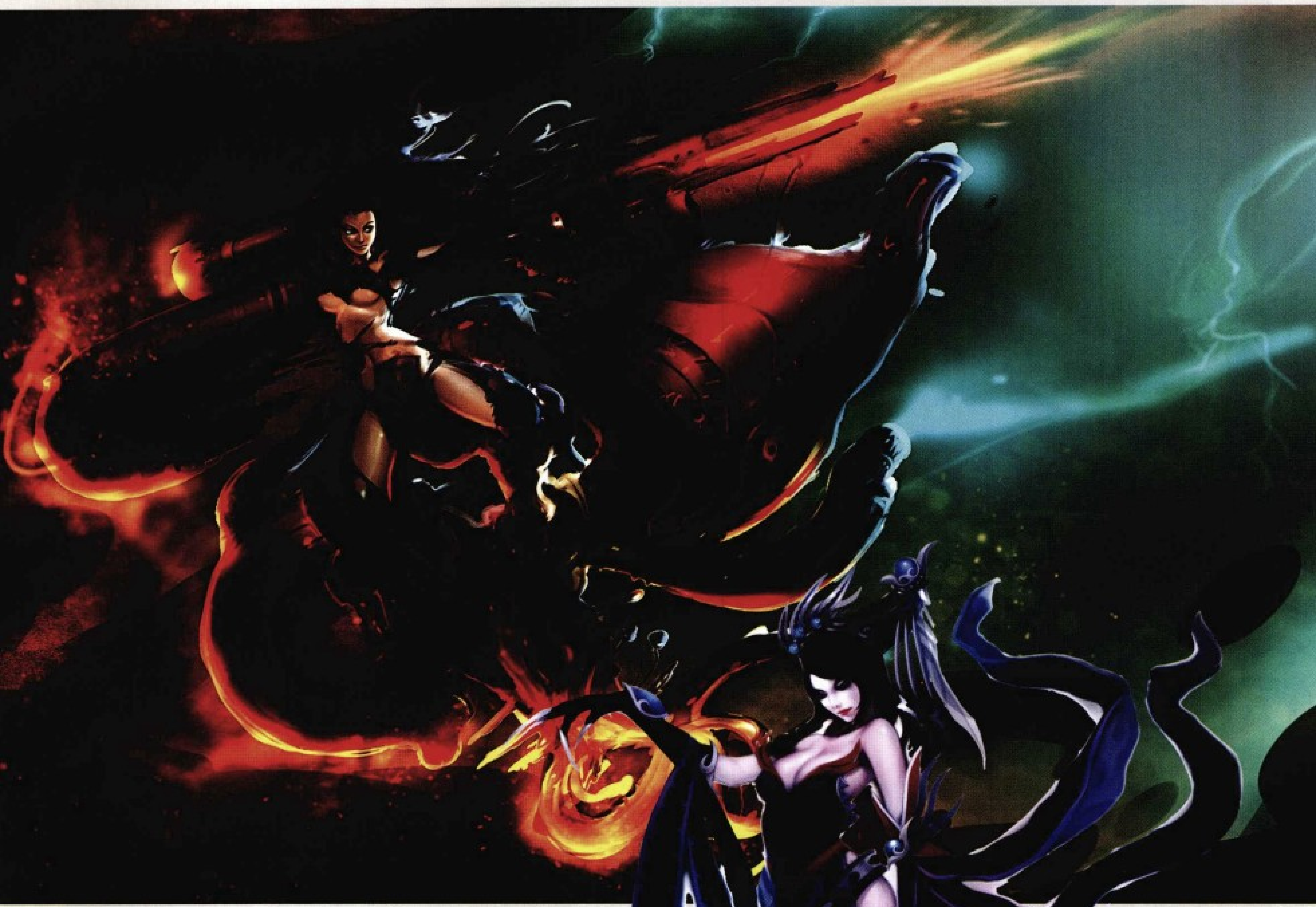
| 白骨夫人 |



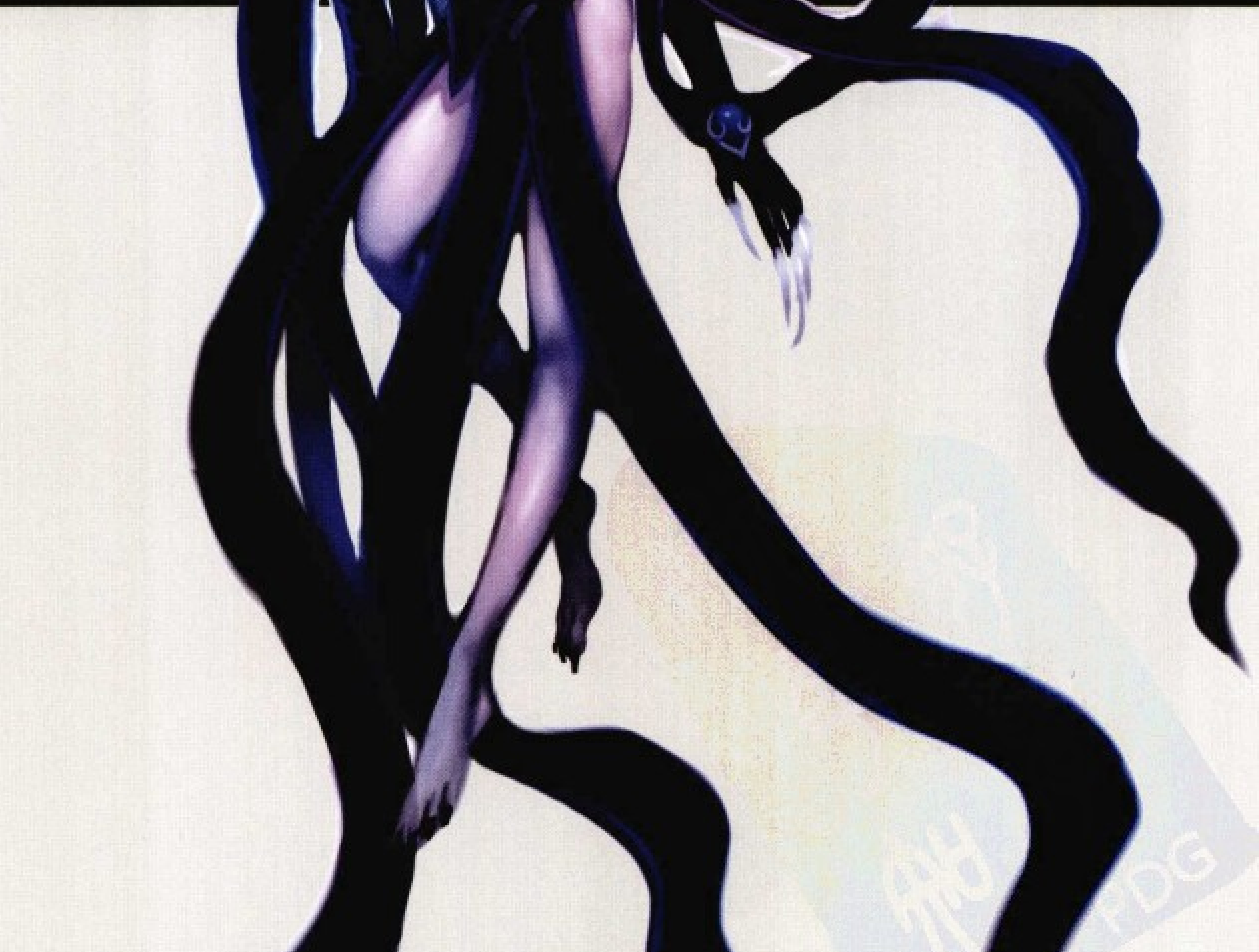
| 《Warrior Epic》宣传海报 |



| 电影《蝴蝶飞》宣传海报 |

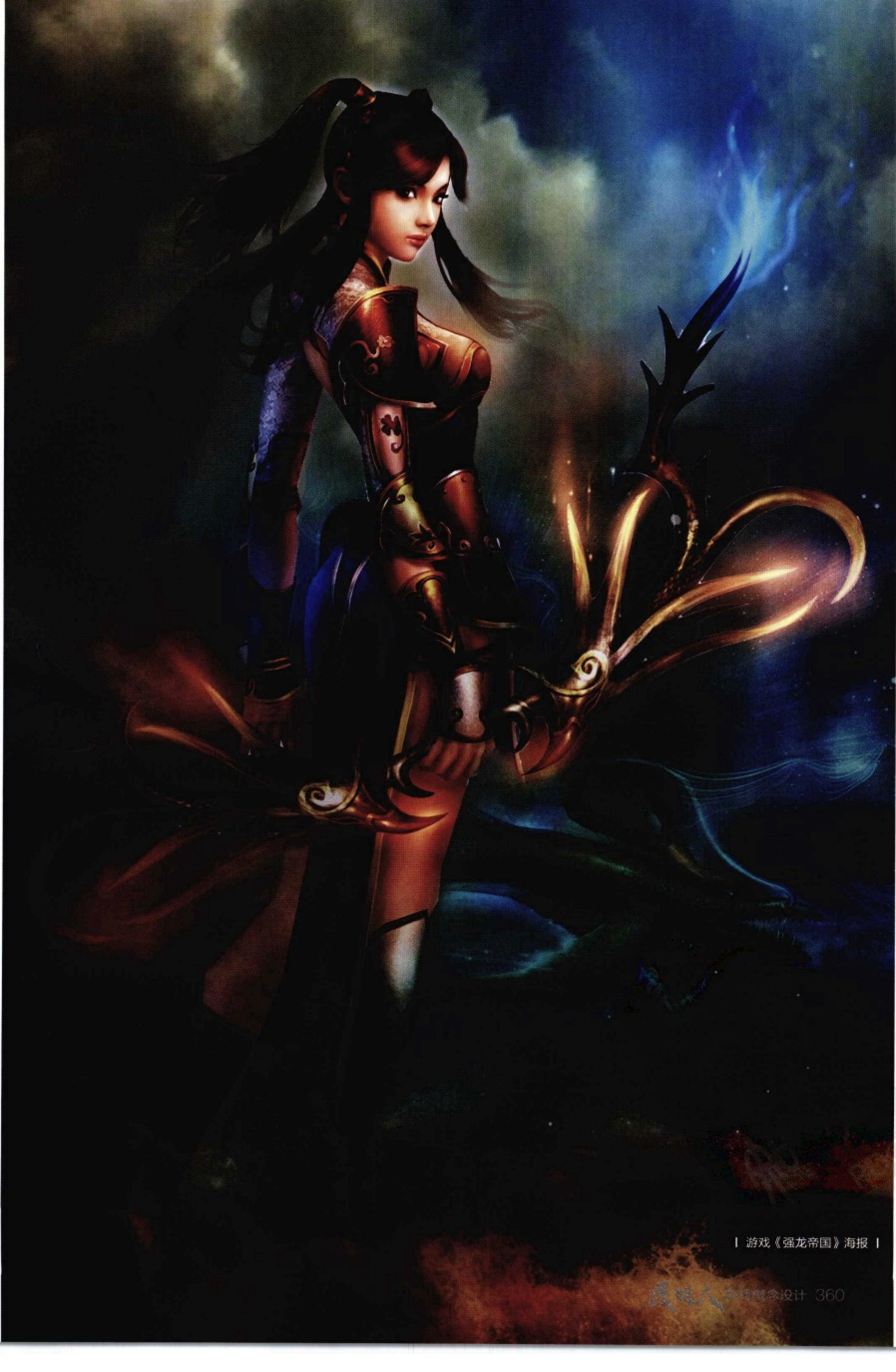


❙ 激战狂姬 ❙



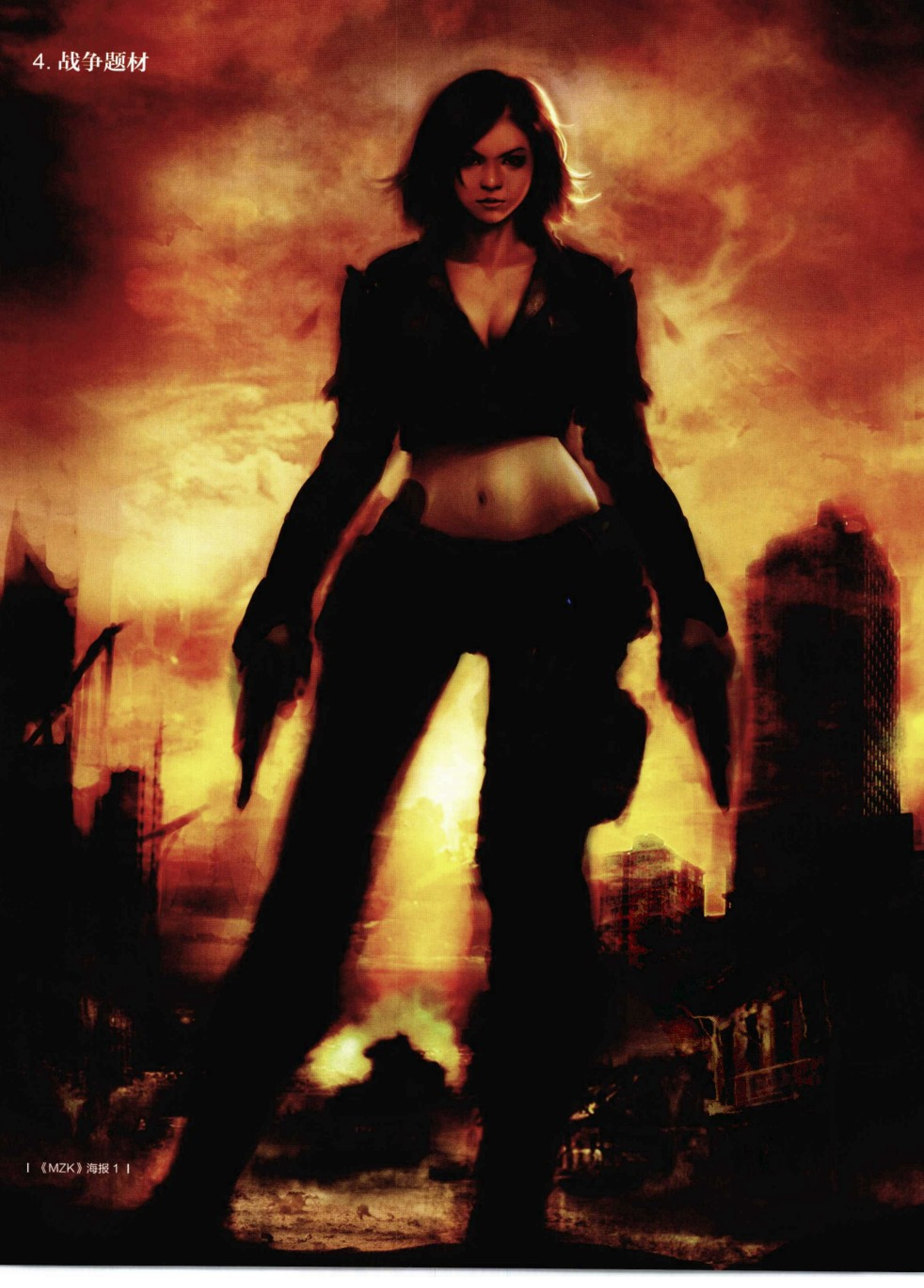
❙ 蓝色妖姬 ❙

PDG

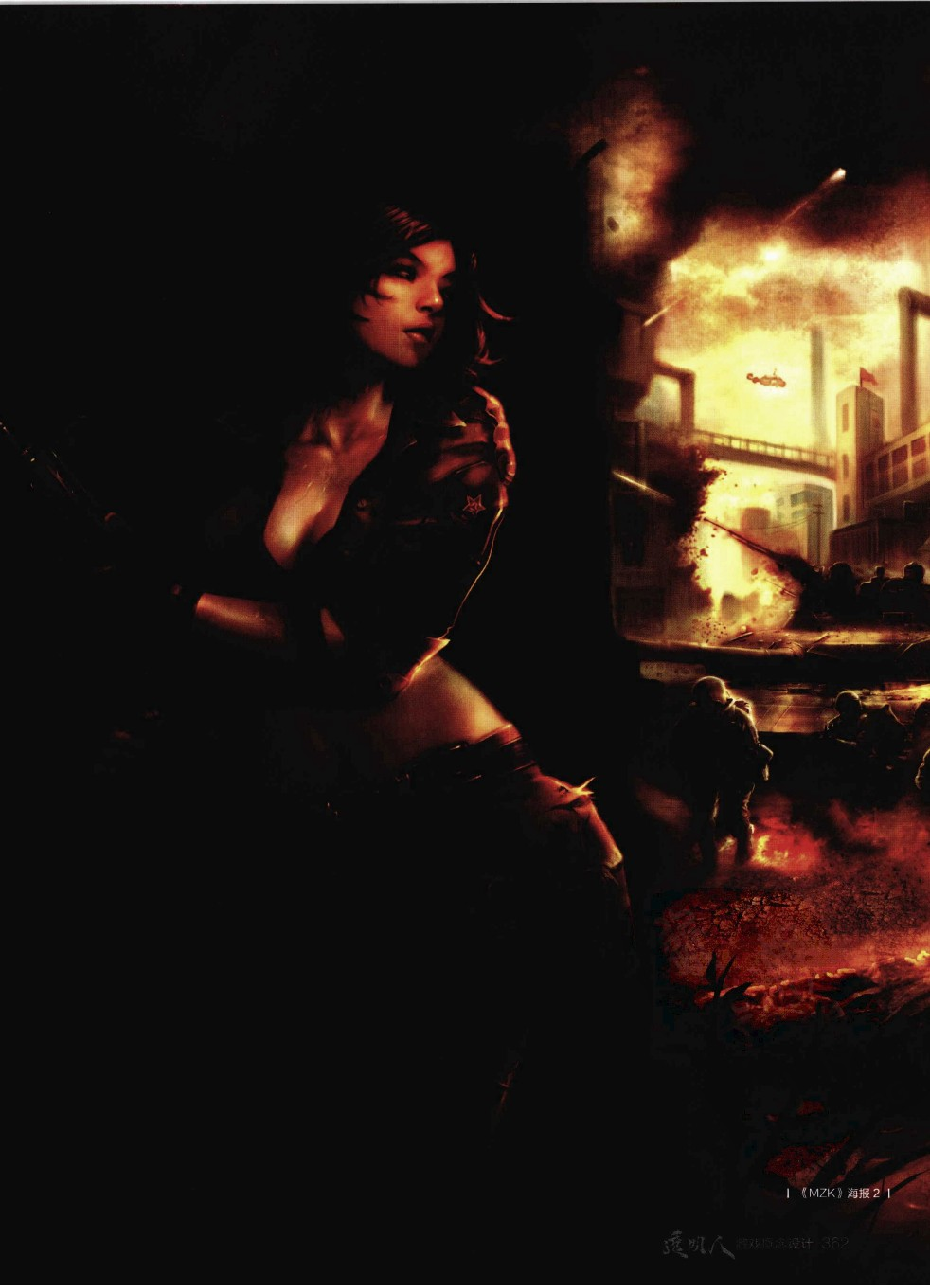


游戏《强龙帝国》海报

4. 战争题材

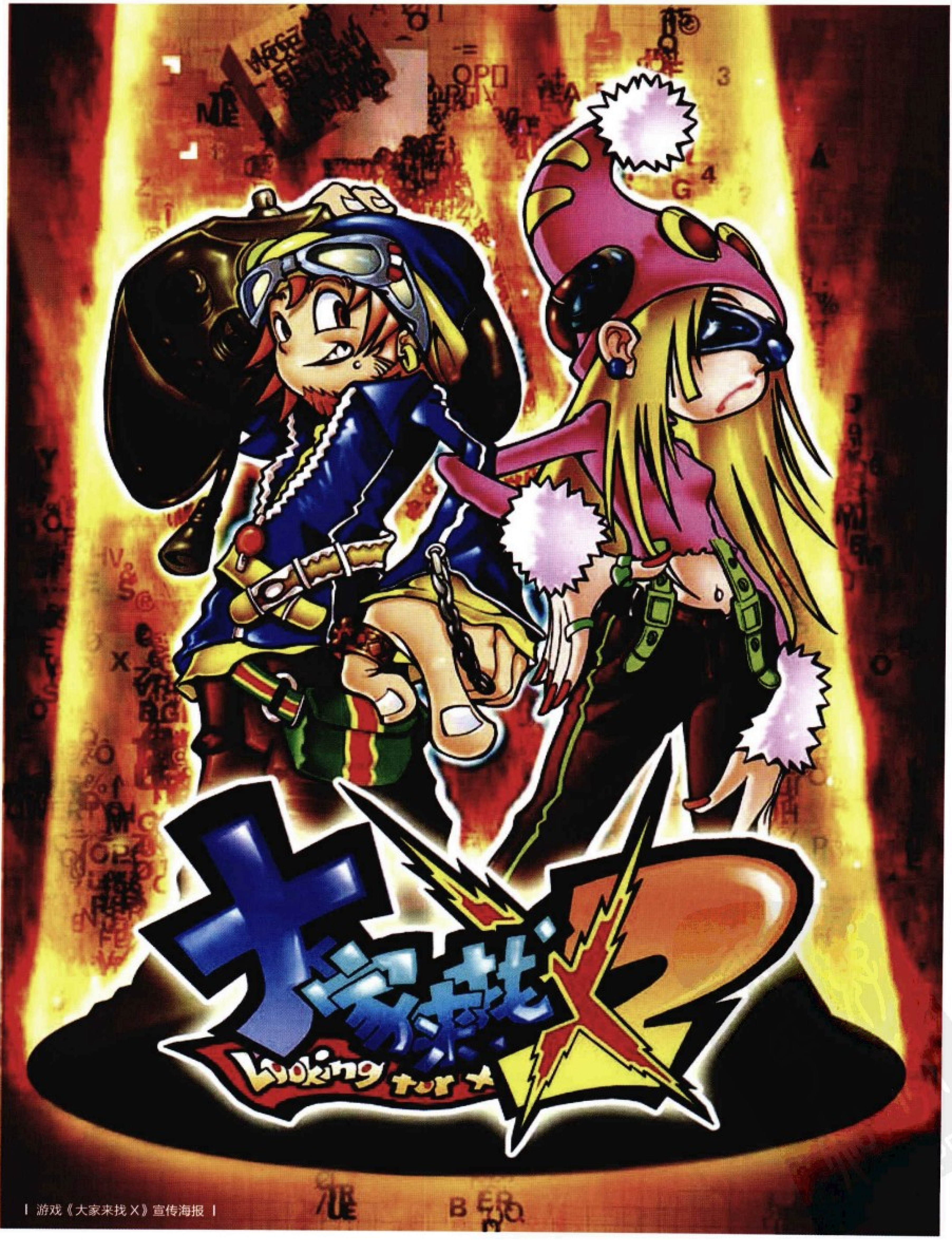


| 《MZK》海报 1 |

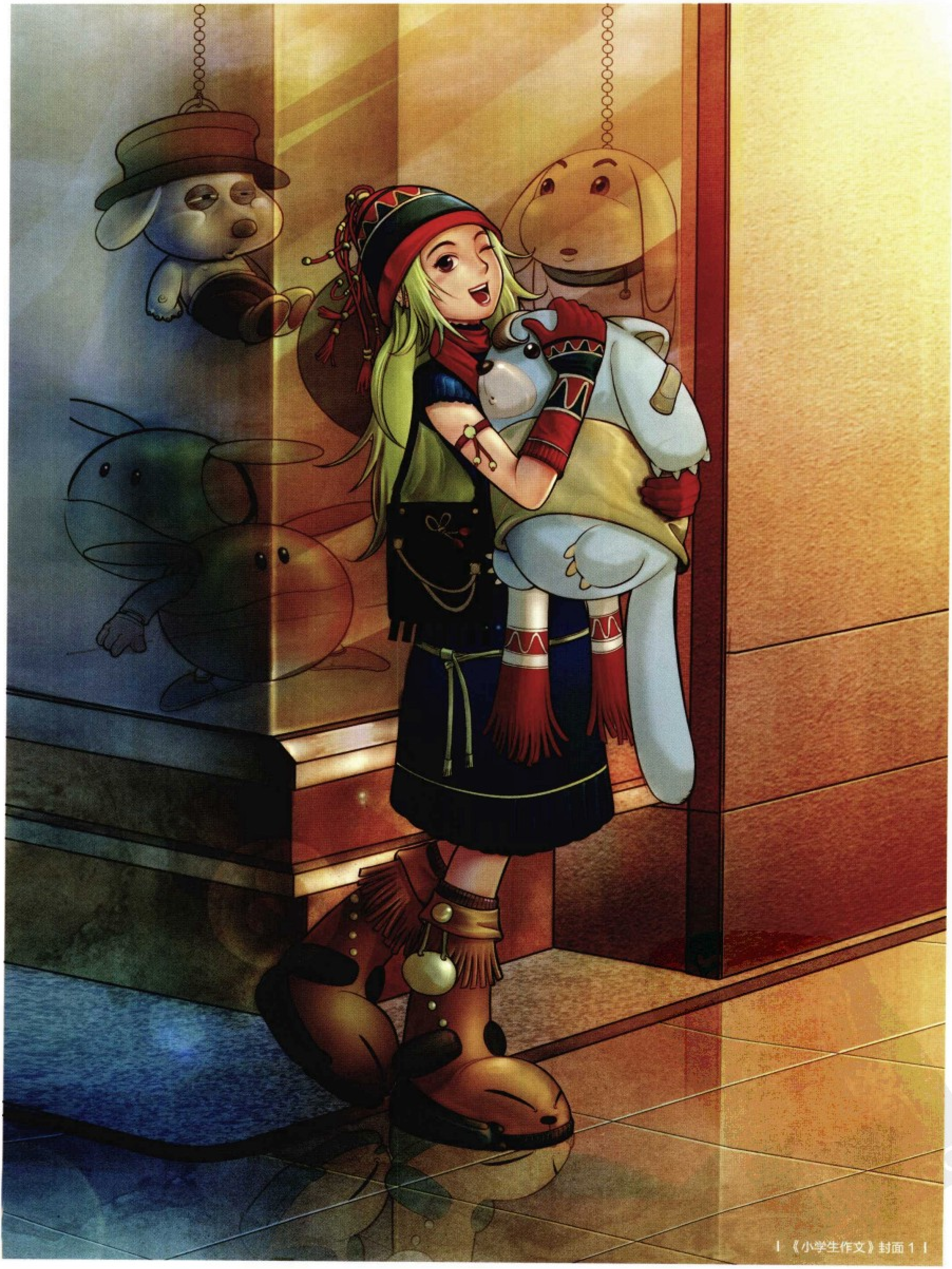


| 《MZK》海报 2 |

5. 青春校园题材


大家来找X
Looking for X

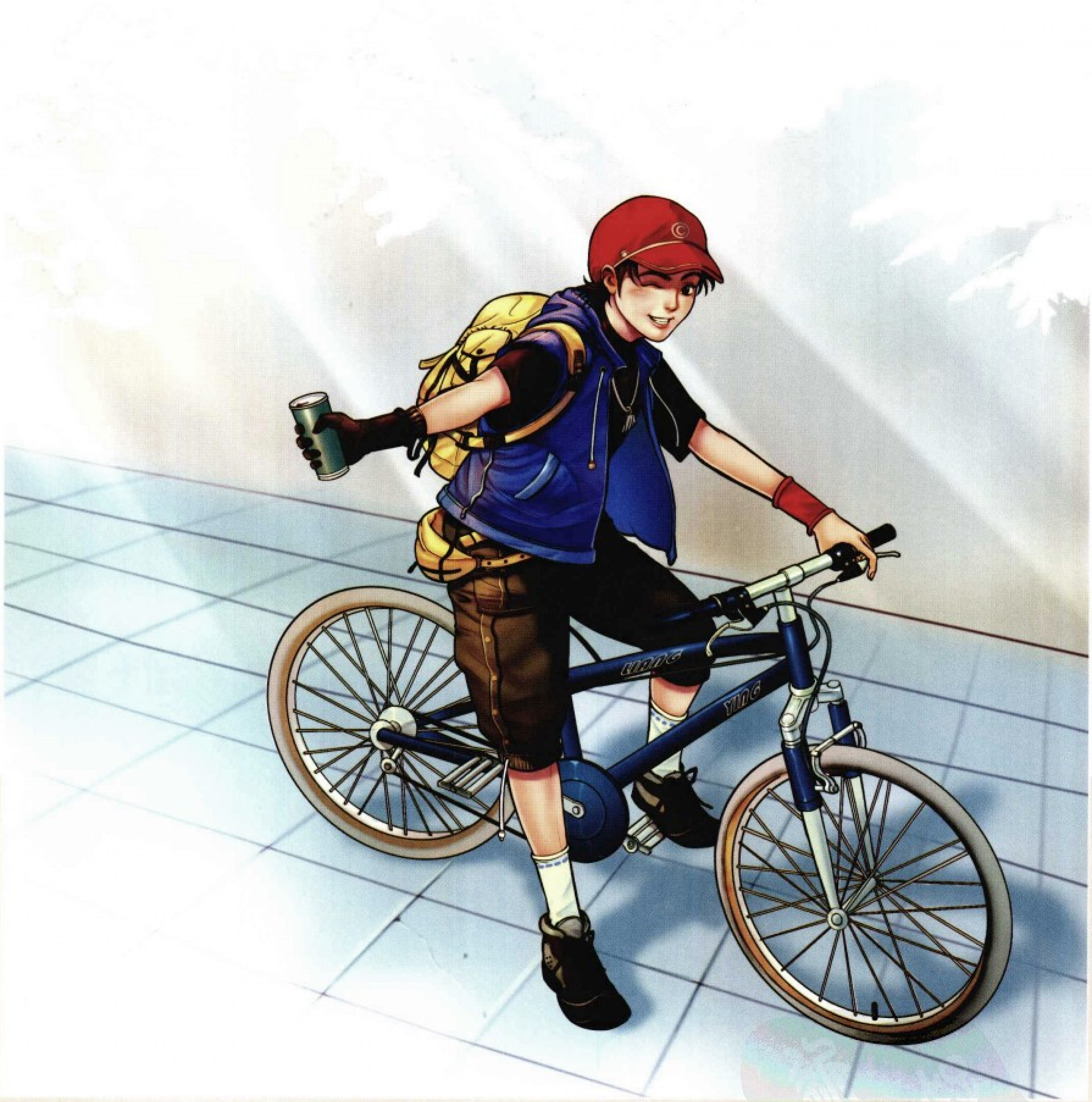
游戏《大家来找 X》宣传海报



| 《小学生作文》封面 1 |

《小学生作文》封面 2

PDG



Ⅰ《小学生作文》封面 3 Ⅰ

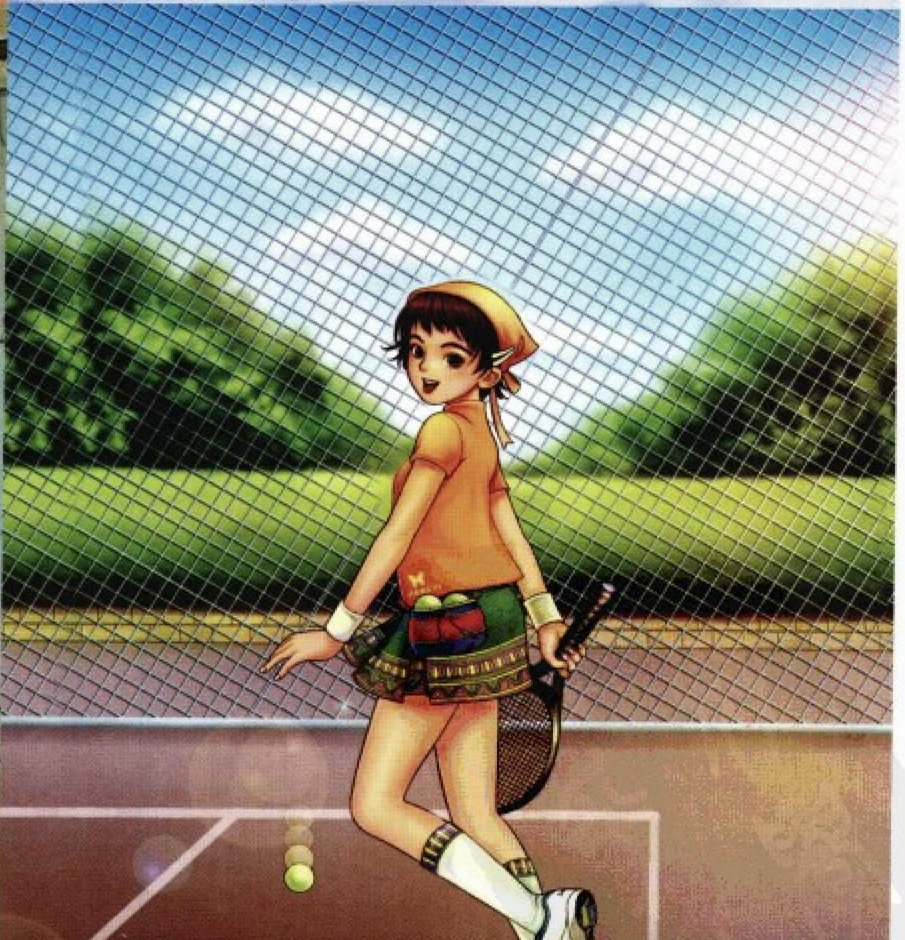
PDG

《小学生作文》封面 4

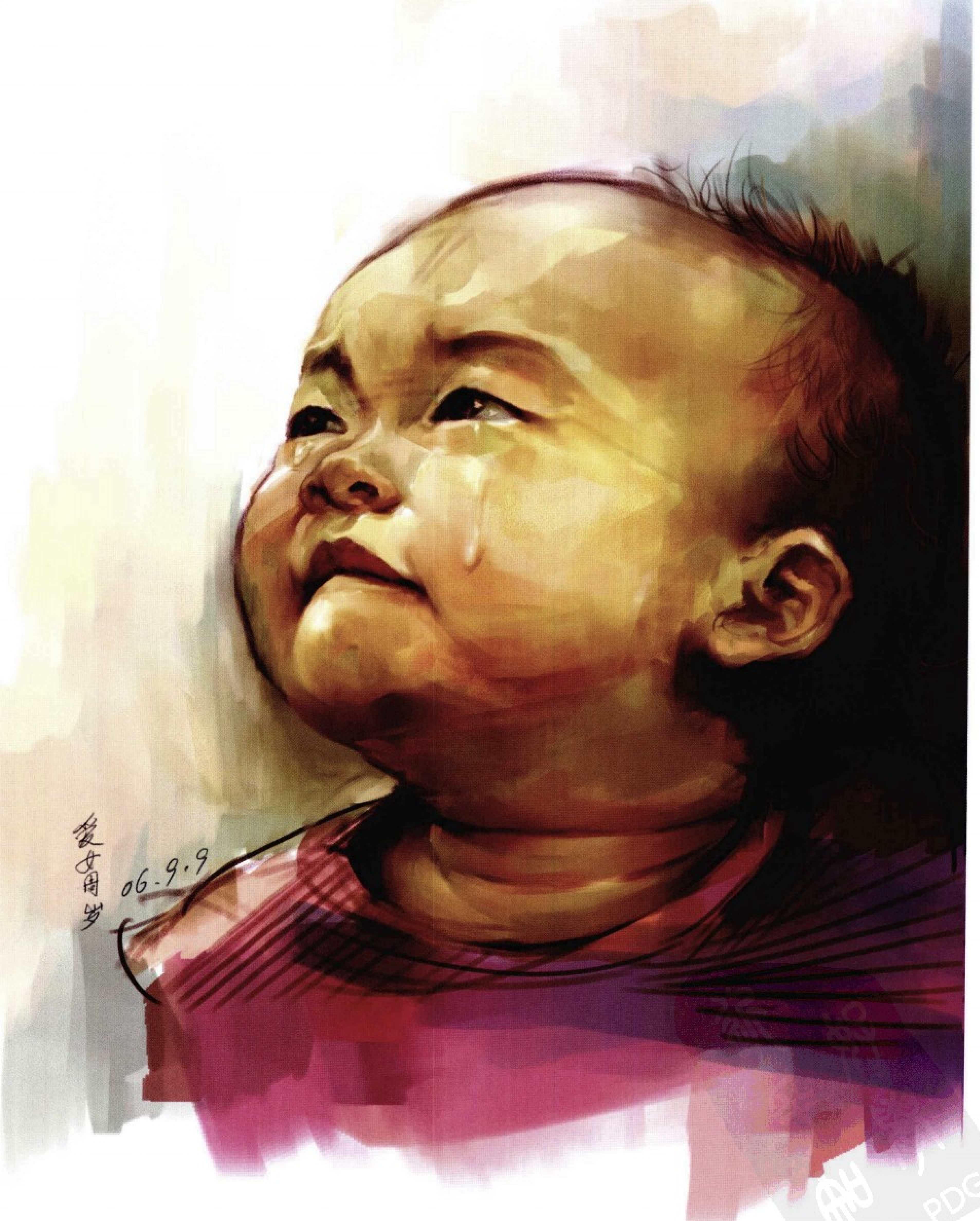
《小学生作文》封面 5

win
Sport Girl
Sport

《小学生作文》封面 6

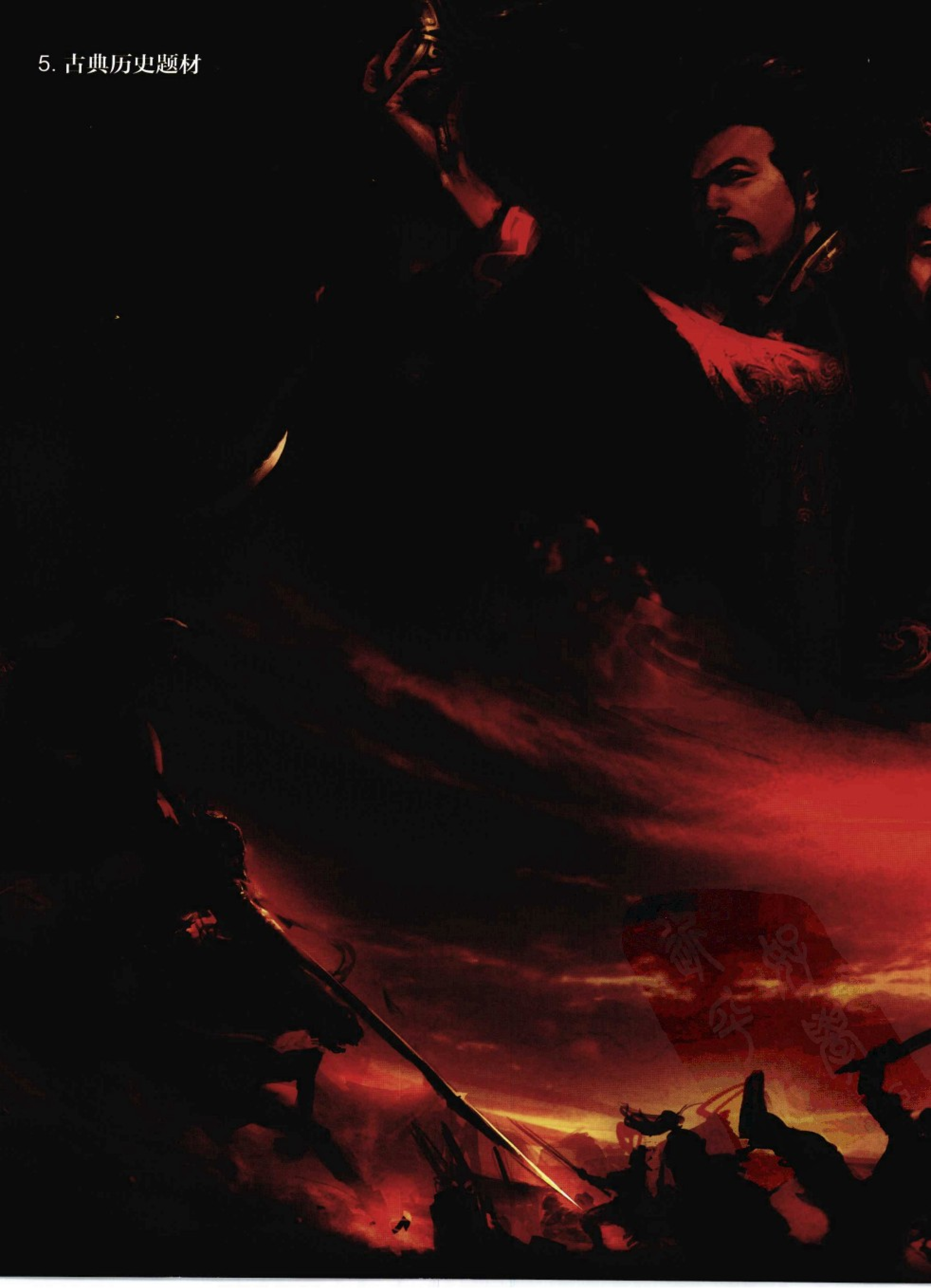


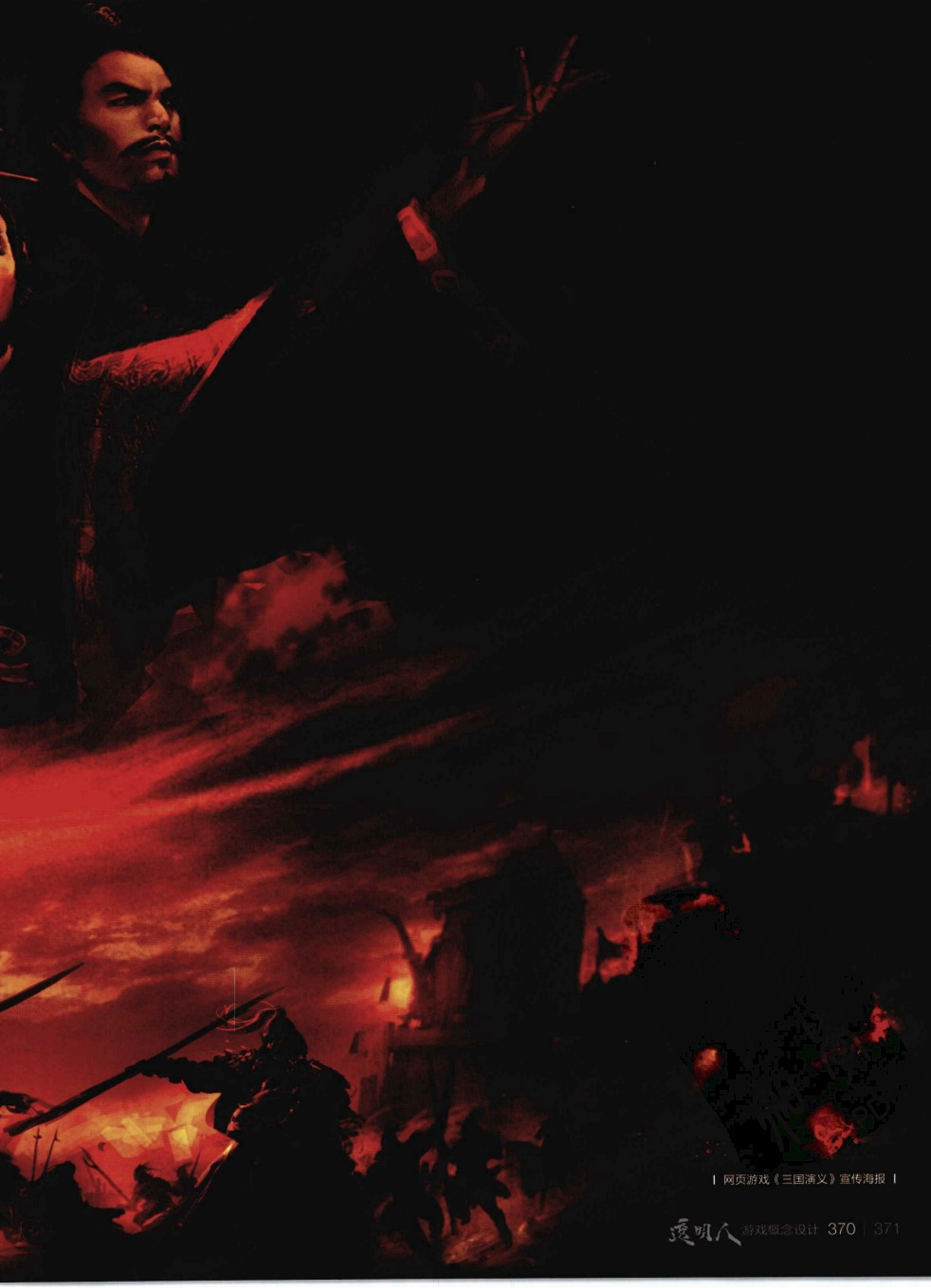
《小学生作文》封面 7



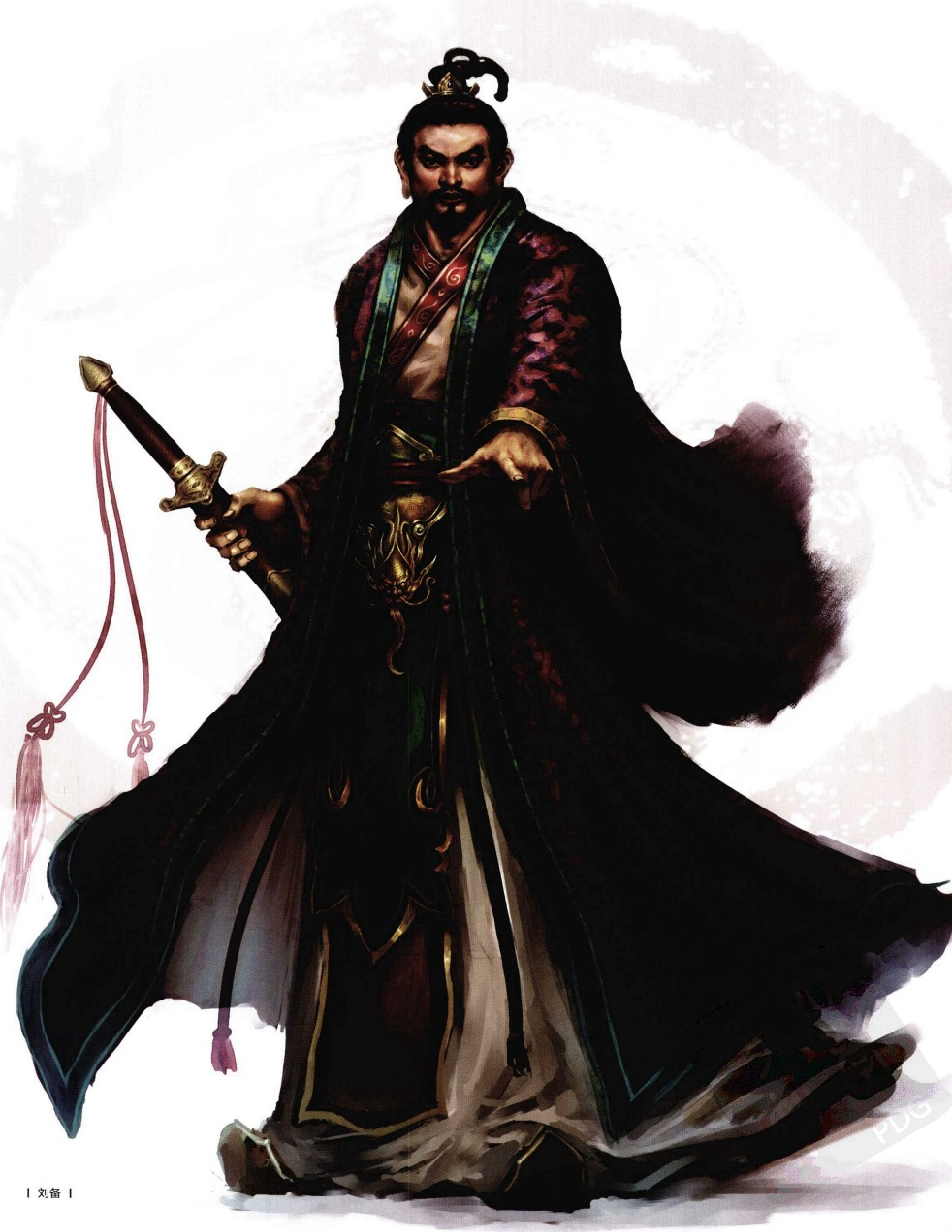
透明宝宝 周岁纪念画

5. 古典历史题材



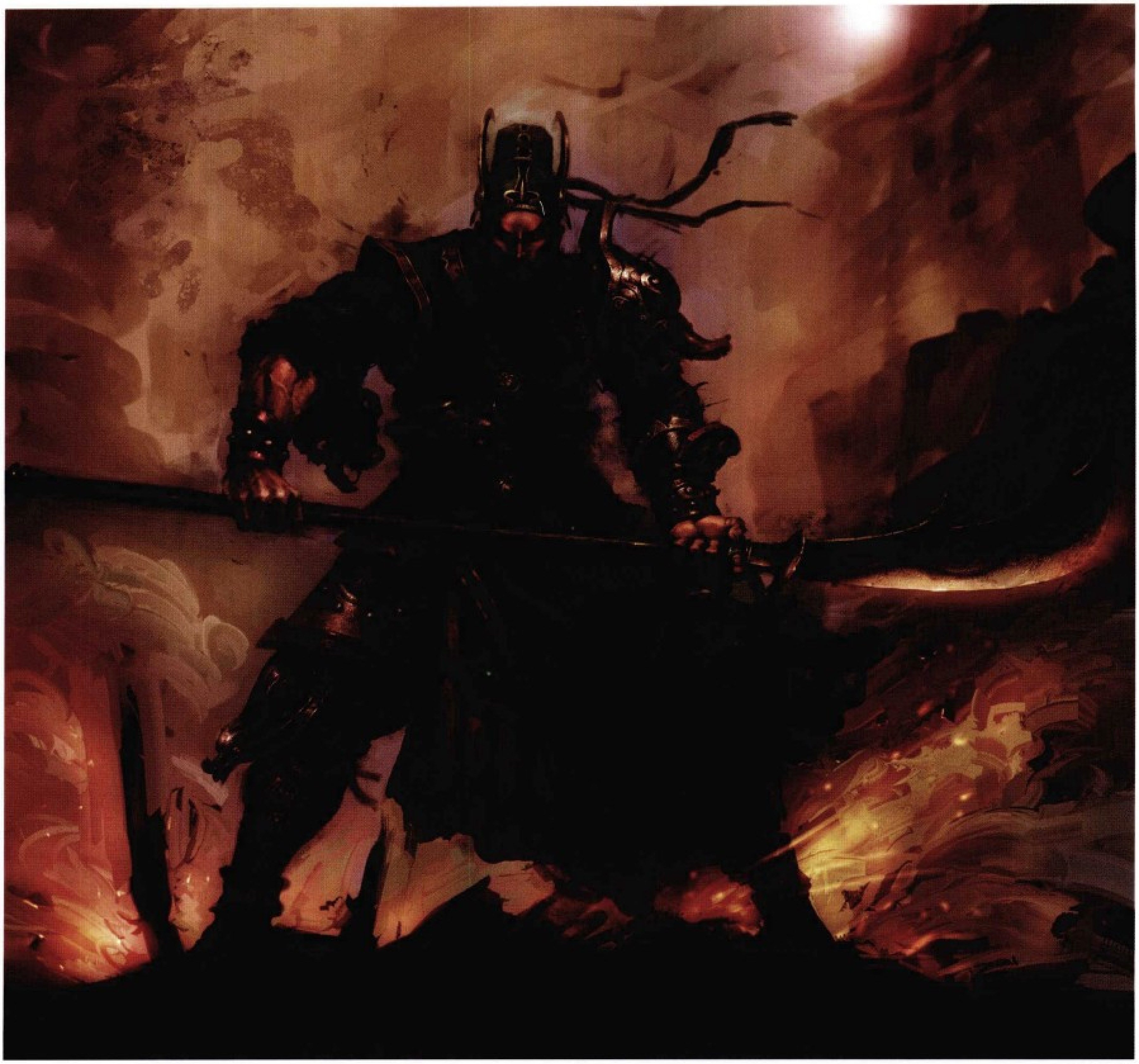


| 网页游戏《三国演义》宣传海报 |

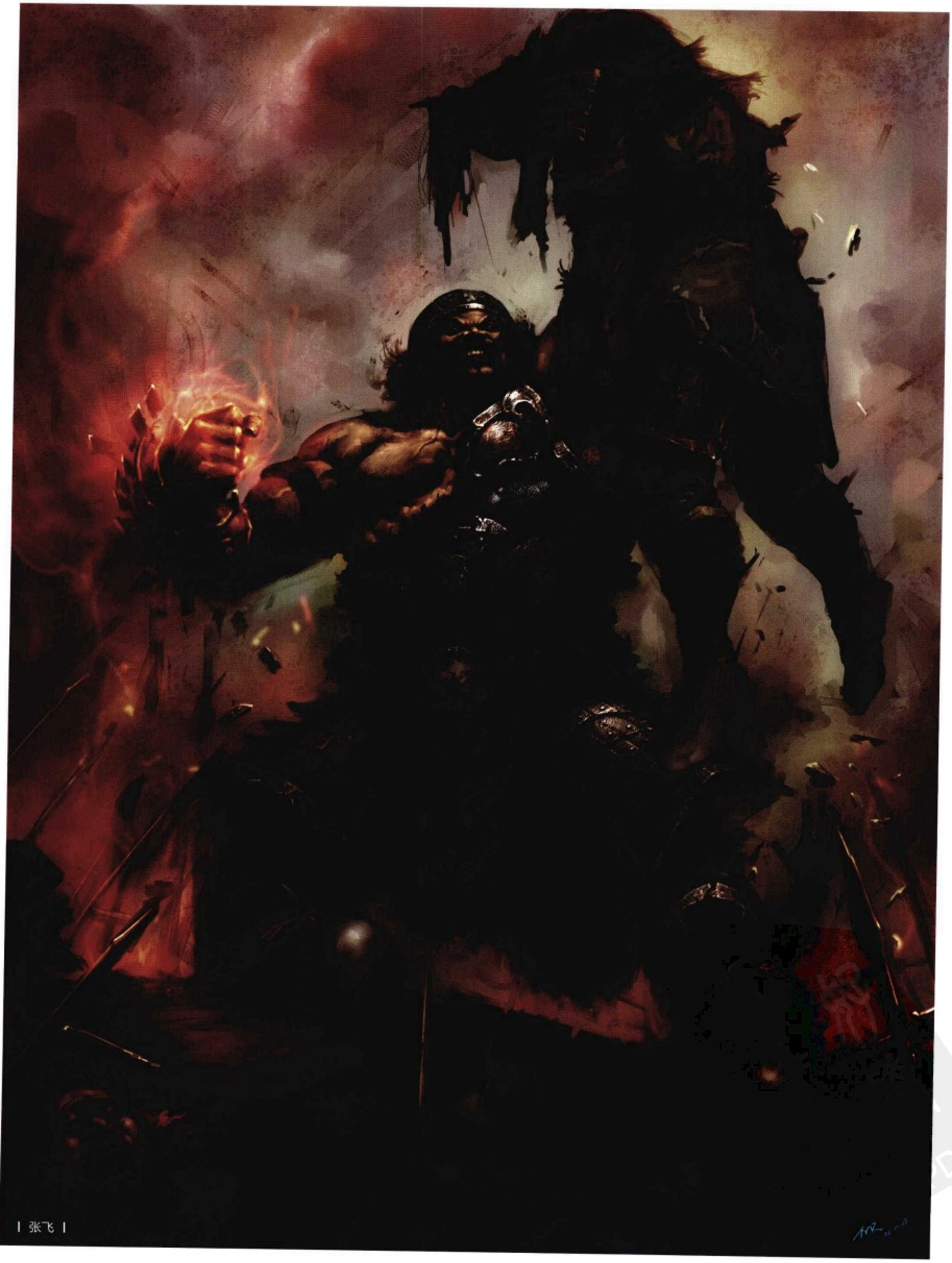


| 刘备 |

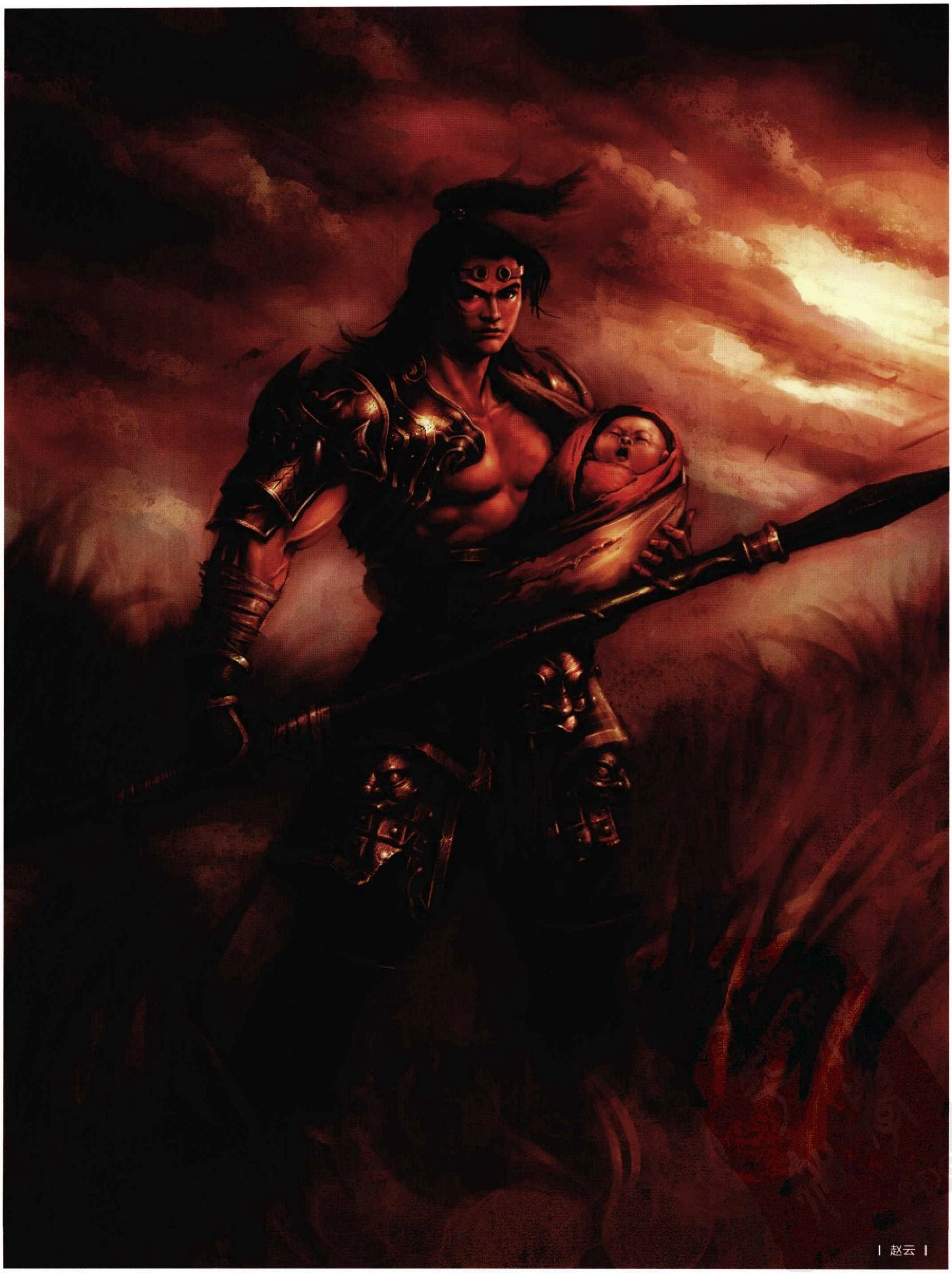
PDG



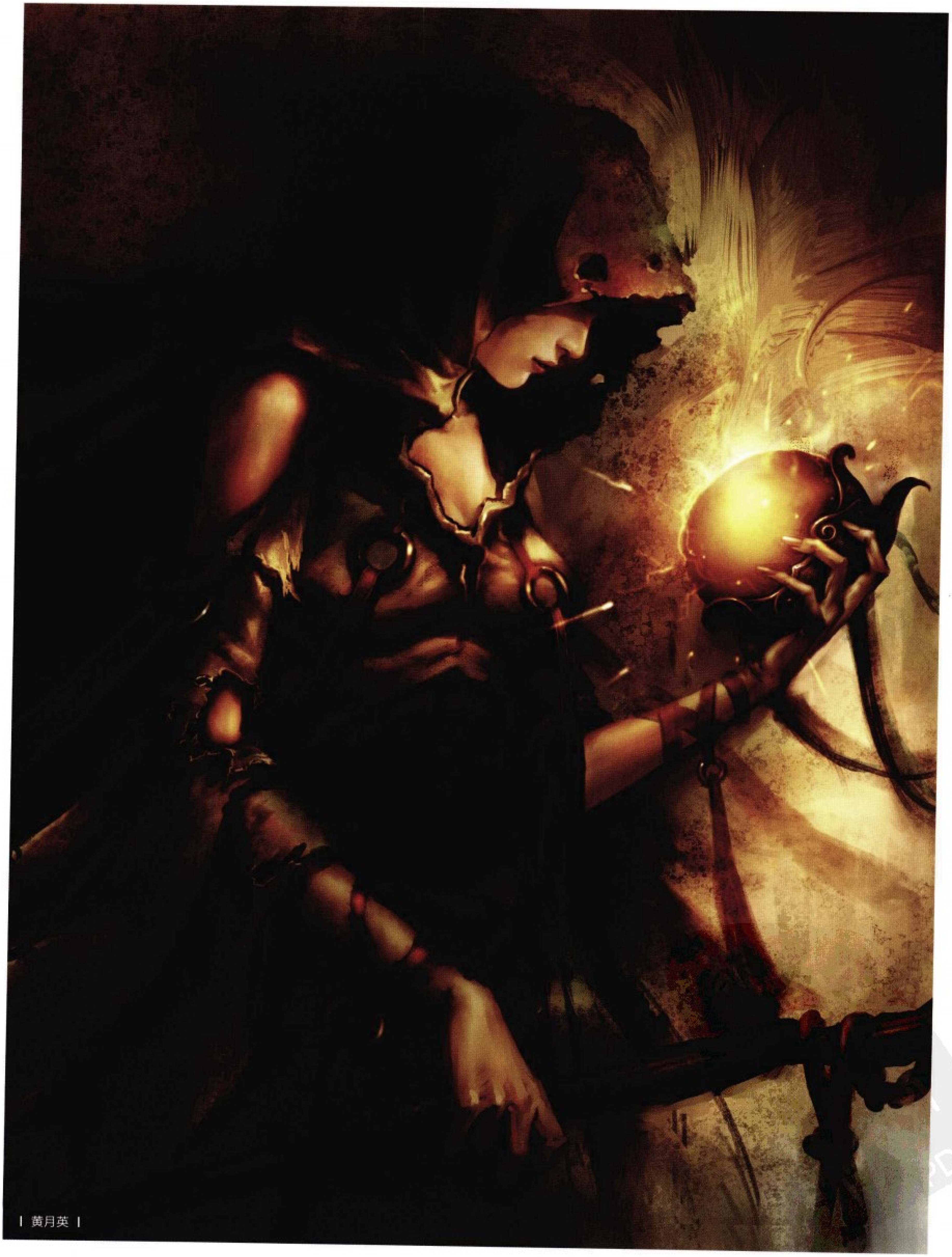
| 关羽 |



| 张飞 |

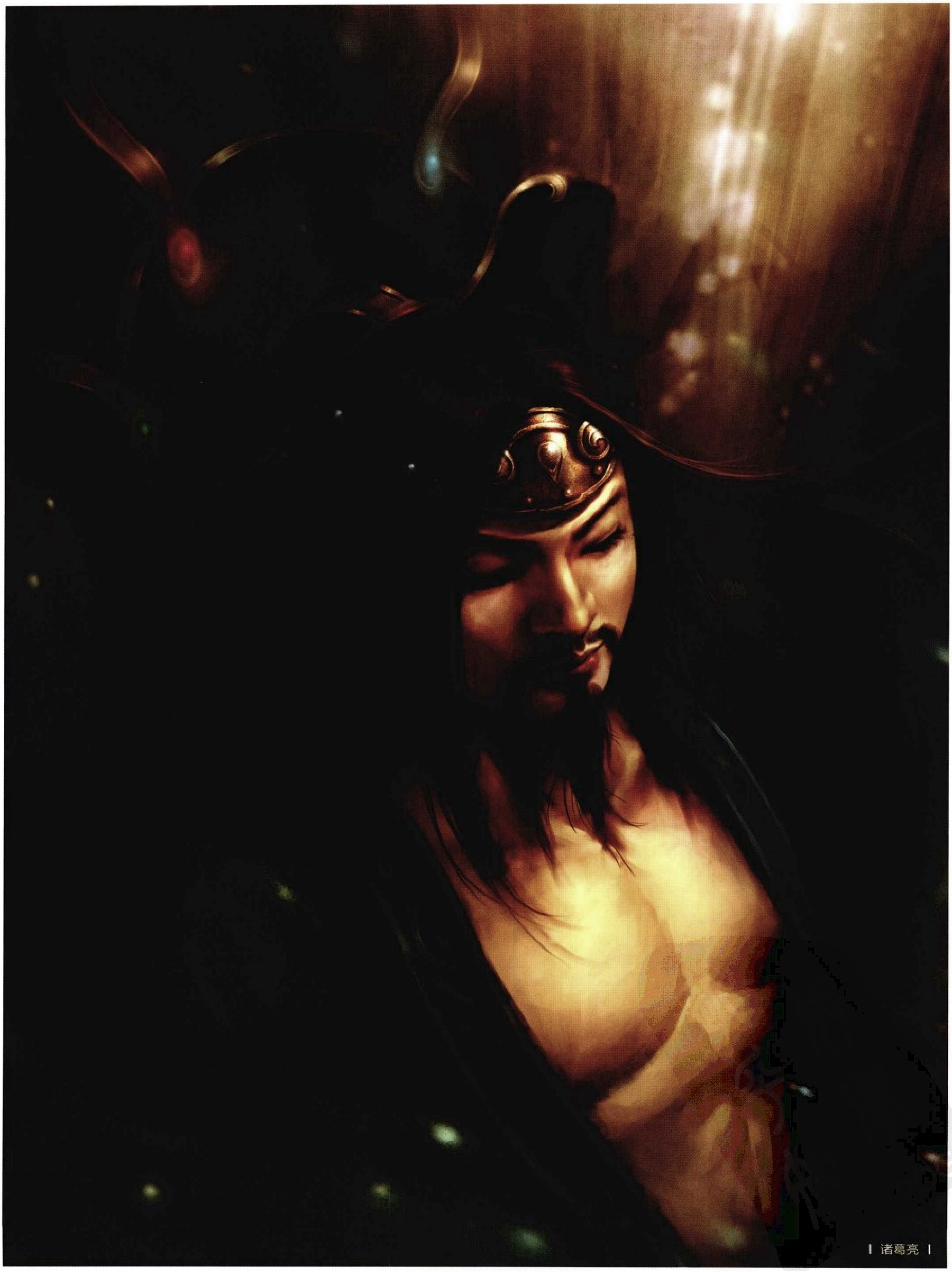


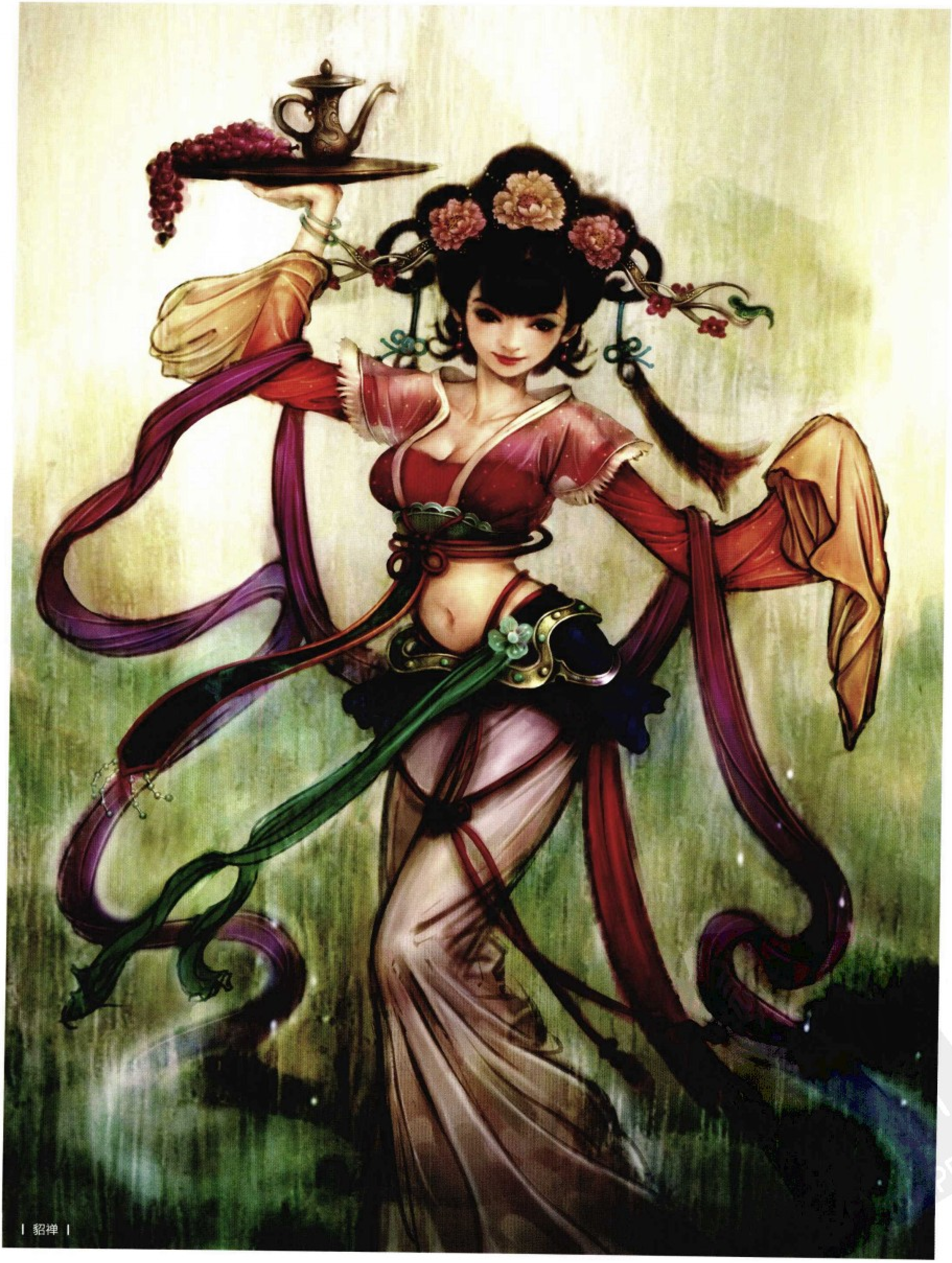
| 赵云 |



黄月英

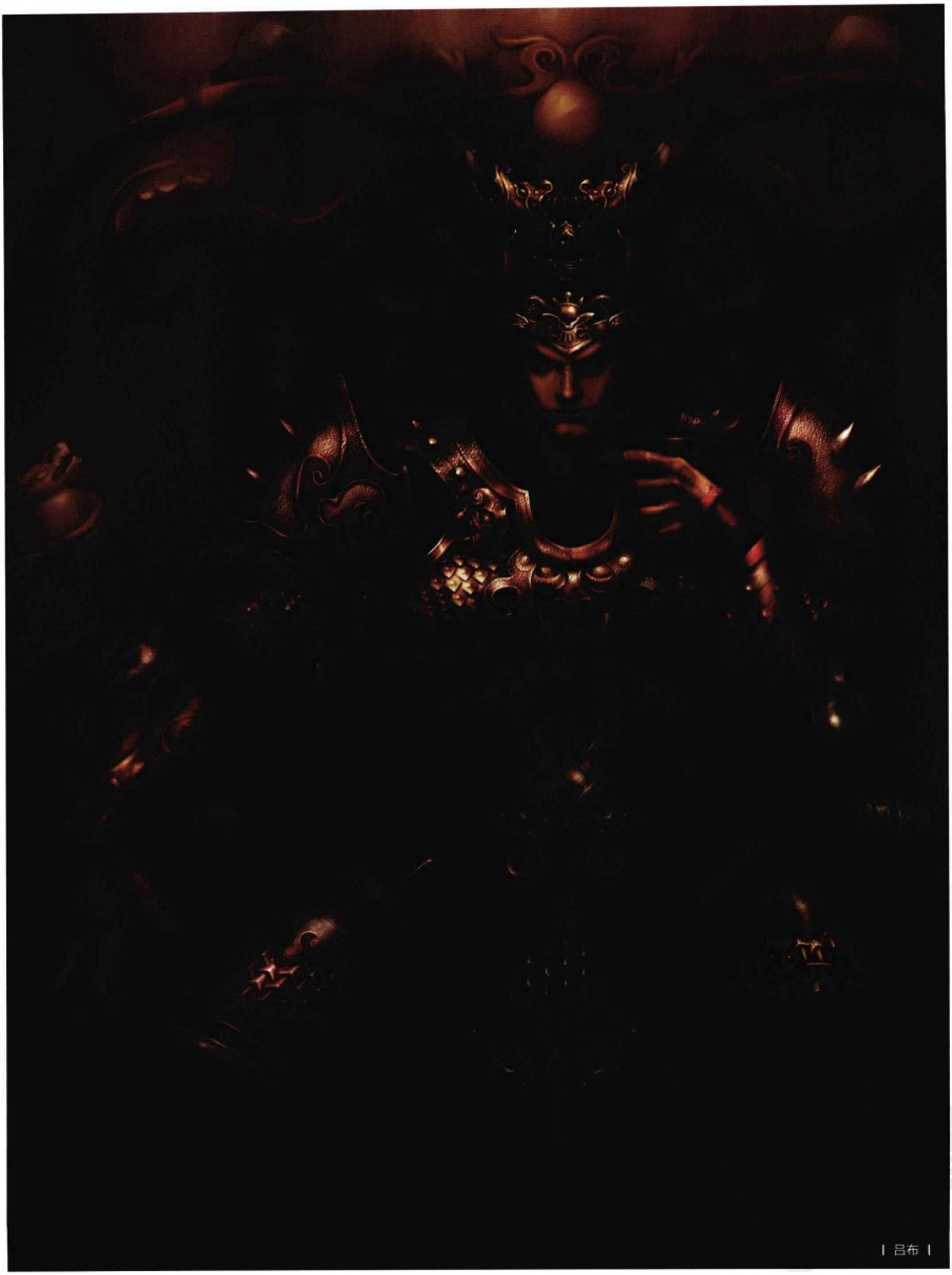
PDG


| 诸葛亮 |

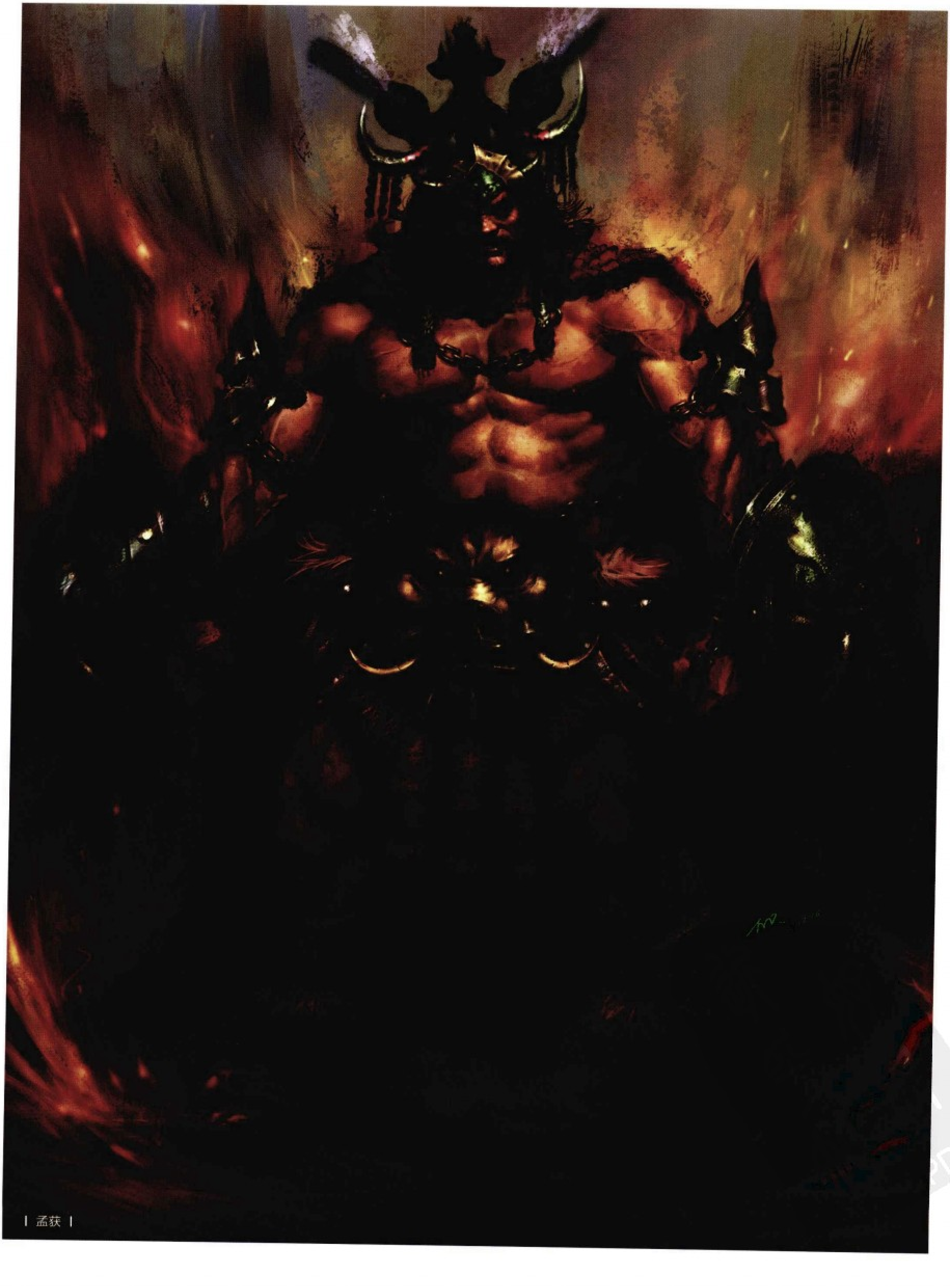


| 貂禅 |

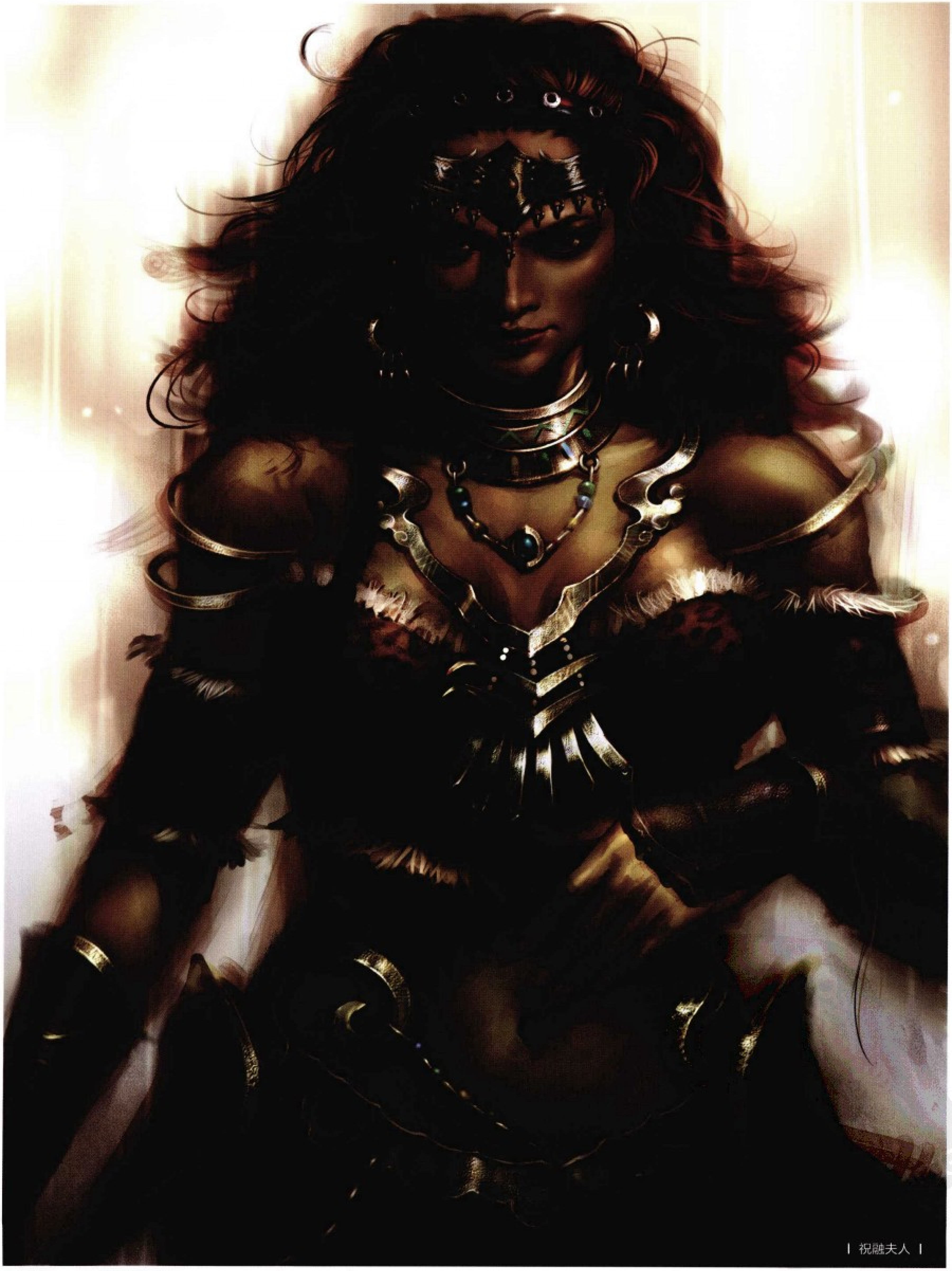
PDG



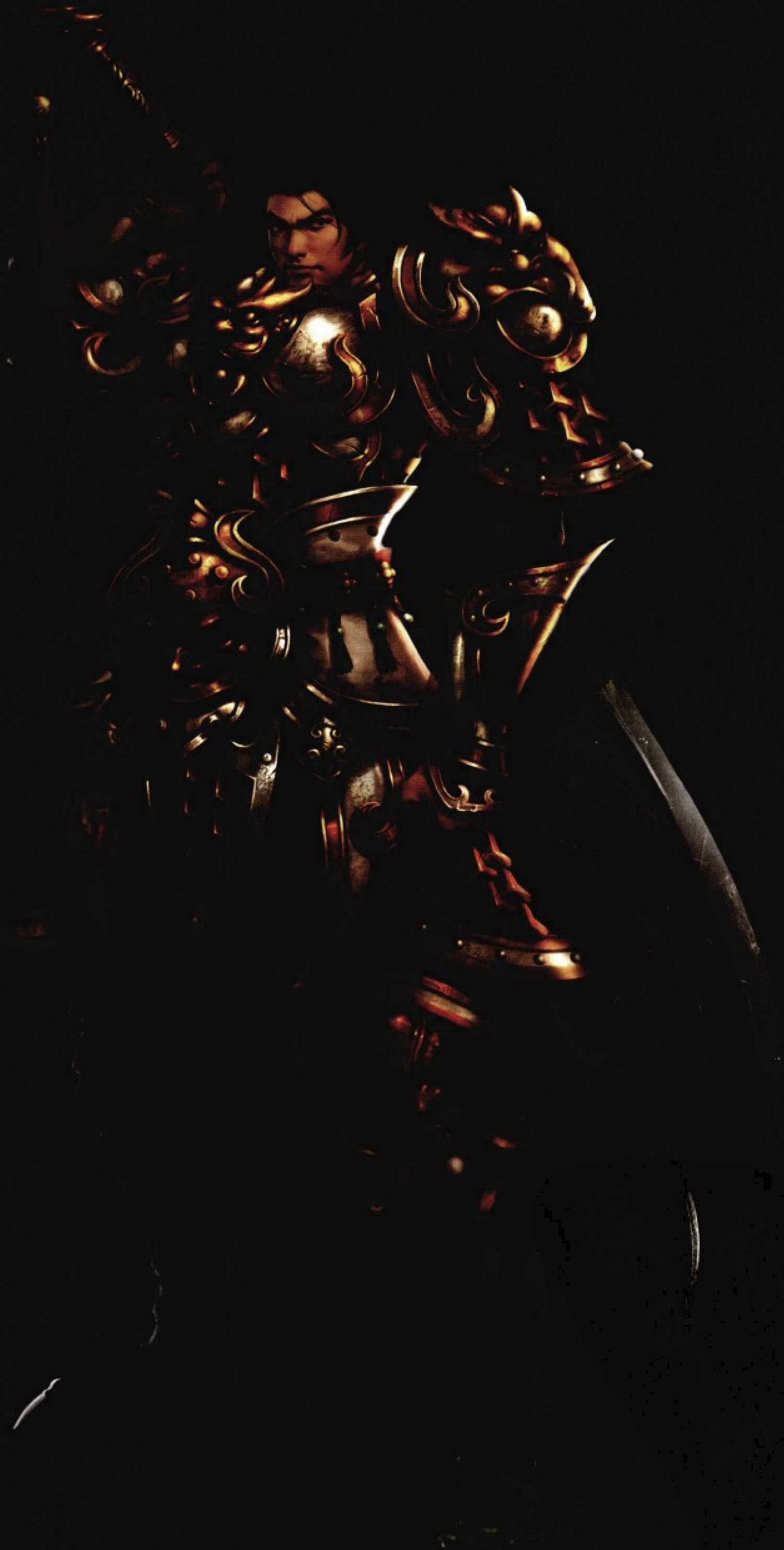
| 吕布 |

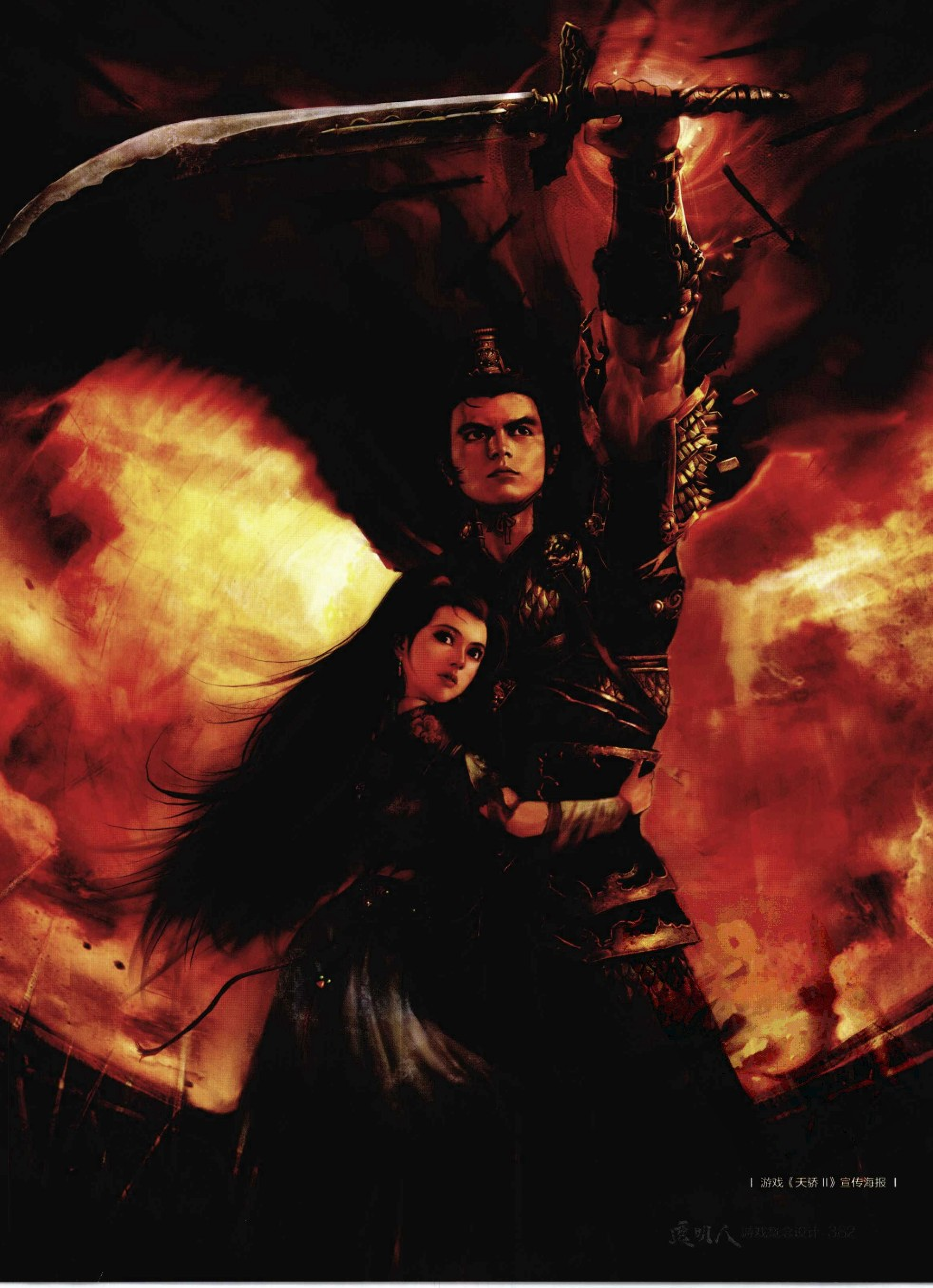


孟获



| 祝融夫人 |





| 游戏《天骄 II》宣传海报 |

后记

每个人都能画画，从画出来的东西中能看出很明显的差距，原因在于每个人的艺术修养和审美水平不一样，艺术修养和审美水平不是通过一个月或几个月在培训班能速成培训出来的，这需要一辈子去体会、去积累。你平时上班的所具备的那点东西不足以满足市场的需求，你必须做到随时给自己补课。上班不足的部分一定要总结下来，认清自己的不足，业余时间一定要进行个人的强化练习，只有坚持不断地吸收、总结和补己之短，你才能适应当今游戏行业中的各类需求，也只有这样你才能得到更多的机会，因为你每天都在总结、补习和分析市场需求。

我们从事的是服务行业，任何一种文化、艺术流派都得试着去接纳，去吸取它可用的亮点，将这些有用的元素融入自己的创作里，在每个风格题材里先找到乐趣，才能有动力、有激情持续地创作下去。

要成为一个优秀的游戏概念设计师必须具备以下的能力才能称得上是真正的专业人士。

1. 造型能力强——对于各种形体刻画到位，透视性合理，人物个性特征描绘到位，这些是基础，必须得过关。

2. 效率——在最短的时间内，你能画出各种可能的方案，并且每个方案都能清晰地让客户看出表达的内容。

3. 设计——在扎实的造型设计基础上，进行各类服饰和物品的设计，设计要有重点，要合理和有说服力。

4. 色彩和光影运用纯熟——色彩是给人视觉感官最主要的刺激元素，光影是将一张创作作品提高视觉冲击力的有效添加剂。

好友推荐

透明人在游戏美术领域有很深的积淀和广泛的影响力，是圈中公认的几大高手之一。在我看来，他日益成熟的创作能力源于他扎实的基本功和三分天才式的狡黠或者叫作悟性。我有幸曾和透明人共事，那时他受邀担任我的艺术顾问。受他影响，我收藏过国内外很多的插画家专辑，也让我有兴趣了解了更多的插画家。平心而论，他是我非常欣赏的艺术家，他的才气和骨子里隐藏很深的傲气，无论你同他本人交谈或者去欣赏他的创作，都会深深感受到。我相信，这本书的出版一定会给中国游戏美术领域的从业人员更多启发和指引。

蓝港在线（北京）科技有限公司董事长　王峰

透明人是一位资深的游戏原画设计师，从他的作品中我们可以看到丰富多变的形式、准确的概念传达，这本书中选取了他不同时期、不同风格的精彩作品为案例，尤其是他结合自己的经验给出了最贴心的建议、提示，相信读者能从中获得启发和灵感。这是一本非常系统而且详尽的概念设计教程。作者在书中用自己的作品为例，详细介绍了概念设计是什么，怎样进行概念设计，如何达到更好的艺术效果，循序渐进地给读者展示了游戏概念设计过程的全貌，对人们了解和学习概念设计很有帮助。

leewiART 联合创始人　袁征

在进入游戏行业之前，老朋友梁毅在漫画领域多年打拼的经历就已让我钦佩不已。建立在技法之上的，是他对概念设计背景和世界观的苛刻要求，这种要求使他的作品天然具备与众不同的磅礴与大气。而数年后，我有幸旁听火神网与梁毅合作的明星课程，听者无不茅塞顿开，无不收到立竿见影的效果，这正是来自于他在游戏领域数年来丰富的带团队经验。如今梁毅这位身经百战的设计师把十余年的经历全数奉献出来成此秘籍，得缘阅读者，幸甚！

火神网　左蒙

透明人，一个游戏插画产业链中绝对不陌生的名字！你所看过或玩过的许许多多的游戏里的角色设定、场景设计等，就有可能出自他的手中！

以前，想要朝游戏概念设计领域发展与学习的人，苦于找不到完善的教学工具或是可供学习仿效的学习路径，因此在入门阶段花费了相当多的摸索时间！这个状况一直未获得好的改善。现在，透明人累积十数年的产业资历与经验，在这本《透明人游戏概念设计》中，具体地说明了他是如何创作的。这本书除了收录他如何接案、完稿的创作流程和说明之外，还大量收录了他的作品，让读者一窥学习的奥妙！

邀大家一起进入透明人的游戏概念设计的世界中，也期待大家都加入未来的中国原创设计圈中来！加油！

狂龙国际有限公司 总经理　游中华

概念设计是把已知概念从旧组合变为新的概念组合的一个过程，这需要扎实的功底，更要有立体的整合性思维。《透明人游戏概念设计》是一本聚集作者多年从业经验和大量实践案例的教程，它可以点亮你创意之路的明灯，帮助你脱离思维匮乏和浮躁的创作状态。

原画人 CG 艺术家联盟　杨凯 TEN

在行业混杂的今天，对于初学者来说梁毅的这本书简直就犹如营养健康的牛奶，看似平常，却又如此难得……

末那 models

透明人是我所有的朋友中行业阅历最丰富的人之一，他是中国漫画界的元老人物，也是中国游戏行业的先驱。如果要一个人谈游戏概念设计，他一定是行业内最有说服力的人。

Cgworld 主编　卓雨

ISBN 978-7-115-30276-2

装帧设计＋排版：董志桢

分类建议：美术／游戏概念设计
人民邮电出版社网址：www.ptpress.com.cn

ISBN 978-7-115-30276-2
定价：148.00 元